N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

190
FÉVRIER
2007

T 02788 - 190 - F: 6,50 €

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Le retour explosif des sombres héros



BÊTAS & TESTS

WOW : Burning Crusade
Star Trek legacy
Europa Universalis
Sam & Max Episode 2
Wing over europe
Supreme commander
Battlestations : Midway

DOSSIERS

Spécial scène indépendante
XNA : faites vos jeux

REZO

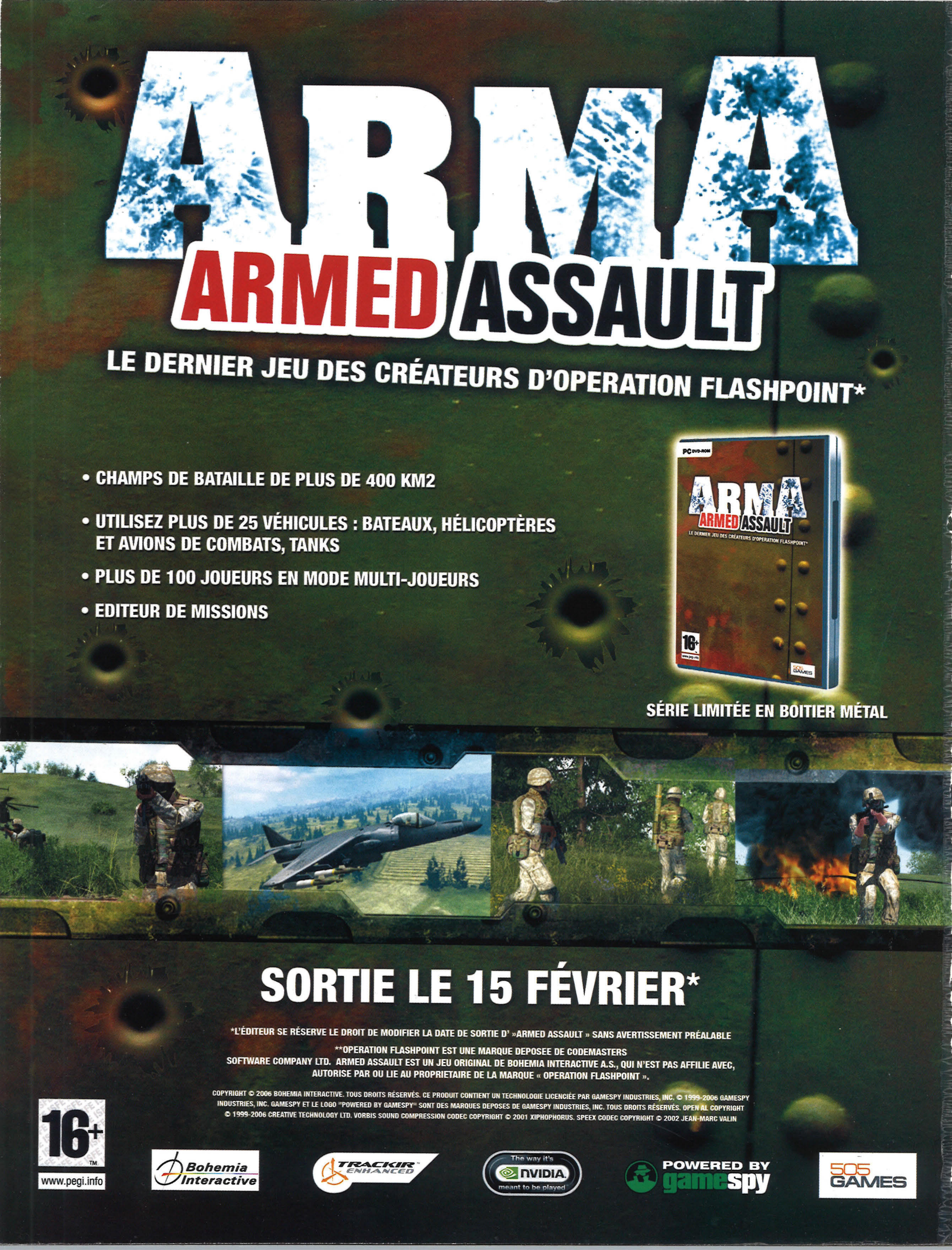
World of Warcraft : un monde de références
Découvrez Second Life

AU SECOURS

Survivez à Rainbow Six Vegas
Tout ce que vous voulez savoir sur DotA

WOW : BURNING CRUSADE • STAR TREK LEGACY • EUROPA UNIVERSALIS • GARRY MOD • joystick 190 FEVRIER 2007 • 6,50 €

Numéro 190 • Février 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT. GUY. 8 € • RÉU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €



ARMA
ARMED ASSAULT
LE DERNIER JEU DES CRÉATEURS D'OPERATION FLASHPOINT*
• CHAMPS DE BATAILLE DE PLUS DE 400 KM2
• UTILISEZ PLUS DE 25 VÉHICULES : BATEAUX, HÉLICOPTÈRES ET AVIONS DE COMBATS, TANKS
• PLUS DE 100 JOUEURS EN MODE MULTI-JOUEURS
• EDITEUR DE MISSIONS
SÉRIE LIMITÉE EN BOITIER MÉTAL
SORTIE LE 15 FÉVRIER*
*L'ÉDITEUR SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER LA DATE DE SORTIE D' »ARMED ASSAULT » SANS AVERTISSEMENT PRÉALABLE
**OPERATION FLASHPOINT EST UNE MARQUE DEPOSEE DE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD. ARMED ASSAULT EST UN JEU ORIGINAL DE BOHEMIA INTERACTIVE A.S., QUI N'EST PAS AFFILIE AVEC, AUTORISE PAR OU LIE AU PROPRIETAIRE DE LA MARQUE « OPERATION FLASHPOINT ».
COPYRIGHT © 2006 BOHEMIA INTERACTIVE. TOUS DROITS RÉSERVÉS. CE PRODUIT CONTIENT UN TECHNOLOGIE LICENCIÉE PAR GAMESPY INDUSTRIES, INC. © 1999-2006 GAMESPY INDUSTRIES, INC. GAMESPY ET LE LOGO "POWERED BY GAMESPY" SONT DES MARQUES DEPOSES DE GAMESPY INDUSTRIES, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. OPEN AL COPYRIGHT © 1999-2006 CREATIVE TECHNOLOGY LTD. VORBIS SOUND COMPRESSION CODEC COPYRIGHT © 2001 XIPHOPHORUS. SPEEX CODEC COPYRIGHT © 2002 JEAN-MARC VALIN
16+
www.pegi.info
Bohemia Interactive
TRACKIR ENHANCED
The way it's NVIDIA meant to be played
POWERED BY gamespy
505 GAMES

ommaire

190 FÉVRIER 2007

30



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE
Soyons francs, les sorties sur PC pour le moment ne sont pas particulièrement sexy. Du coup, Yavin en a profité pour aller tailler le bout de gras avec nos amis les développeurs indépendants. Six pages blindées de projets surprenants.

44



TESTS
Pour la plus grande joie d'un paquet de gens (paquet estimé à huit millions dans le monde, tout de même, soit un peu moins que ceux qui lisent mon sommaire), Burning Crusade débarque enfin sur nos machines ! De quoi vous permettre de flinguer le peu de vie sociale qu'il vous restait...

70



RÉSEAU
Encore une rubrique réseau bien fournie ce mois-ci : Uru Live, Lost Eden, des trucs sur Eve Online, des bidules sur WoW, et même un peu d'infos pour les noobs qui voudraient essayer de traverser une partie de DotA sans mourir de manière idiote (Fumble, c'est pour toi).

96



MATOS
Vista arrive ! Fuyez ! Oh, ça va, je déconne. Toujours est-il que C_Wiz a pensé à vous et vous a concocté un petit dossier pour ne pas trop suer avec le nouvel OS de Microsoft. Sans oublier le dossier XNA pour mettre les mains dans le cambouis et, qui sait, préparer le hit de demain ?

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Ubisoft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 190 – FÉVRIER 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Samuel « Mulder » Berahal, David « Fnord » Calvo, Anne Cocard, Olivier Delacourt, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sophie Hachet, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Florence Magnier, Graziella « Son Altesse » Marie, Christophe « Miajong » Pignon, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Ismael Villéger et Xavier Volfoni.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

DVD-Rom CD-Rom

sommaire #190

Malgré son petit gabarit, Prince of Persia prend toute la place sur les deux CD, avec la version complète du jeu Les Sables du Temps. Si vous n'aviez jamais joué à un Prince of Persia, c'est le moment de vous y mettre. Parce que forcément, si on vous sort la première version, vieille de plus de quinze ans, vous risquez d'attraper des boutons. Même si c'était génial... à l'époque.

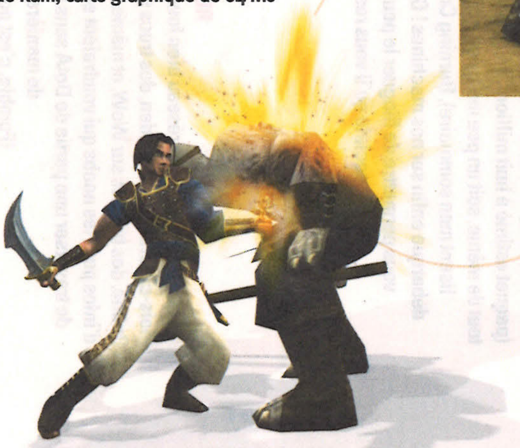
Cyd

LE JEU COMPLET

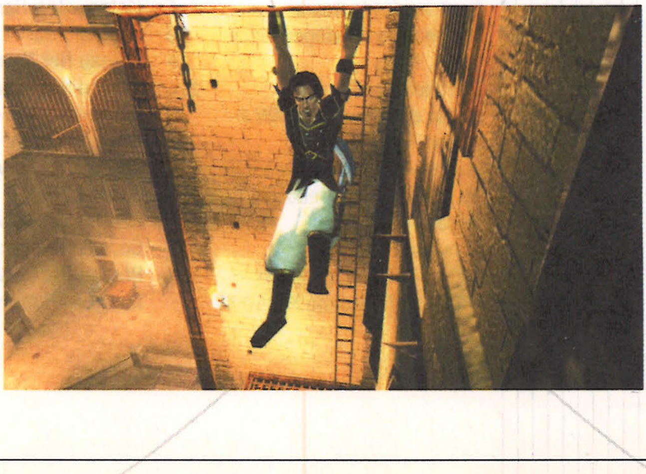
PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

Genre : Action
Développeur : Ubisoft
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.princeofpersiagame.com/fr/
Config minimum : Windows 98 SE/ME/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98 SE/ME/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique de 64 Mo









En résumé

De nombreux joueurs se sont tiré les cheveux pour déjouer les pièges de Prince of Persia à sa sortie en 1989. Après un succès mérité, le héros au turban a pris sa retraite pendant de nombreuses années, avant de ressortir dans une version 3D pas vraiment réussie en 1999. Le véritable retour du prince, avec un moteur 3D qui tient la route, date de 2003 et se nomme Les Sables du Temps. Une nouvelle jeunesse pour cette série qui n'a toujours pas fini de faire parler d'elle. Outre un aspect visuel de très bonne facture et une action omniprésente, c'est avant tout la fonction Retour en arrière qui attirera la majeure partie de votre attention. Il s'agit globalement d'une version plus poussée du Bullet Time de Max Payne. En gros, lorsque vous finissez dans le ravin après un saut mal jaugé, vous activez Retour en arrière afin de recommencer votre action avec précision. Une vieille légende urbaine prétend que cette fonction a été inventée depuis que des développeurs auraient vu jouer Faskil. Affaire à creuser. Quoi qu'il en soit, si vous aviez loupé Les Sables du Temps à sa sortie, voilà de quoi rattraper cette grave erreur et profiter pleinement de cet excellent Prince of Persia.





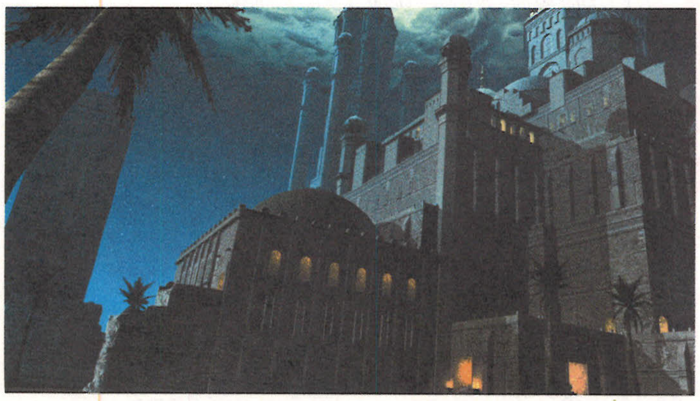
Commandes par défaut

Bien que l'utilisation d'un paddle soit recommandée, le clavier et la souris restent l'équipement basique d'un joueur PC, avec lequel il profitera largement d'un titre comme Les Sables du Temps. Histoire d'éviter de retourner dans le menu toutes les deux secondes, voici la liste des commandes principales à retenir. Quant aux habitués du genre, ils pourront se lancer dans l'aventure les yeux fermés.

Avancer : Z
Reculer : S
Tourner à droite : D
Tourner à gauche : Q
Sauter/Rouler : barre d'espace
Attaque principale : clic gauche
Attaque spéciale : clic droit
Utiliser la dague : E
Retour en arrière : R
Mouvements de caméra : à la souris
Vue subjective : F
Autre vue : A
Caméra par défaut : X







Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

COURRIER

par Faskil

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

- Emails de la rédaction :
Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Un grand walade

Je ne savais pas trop pourquoi, mais il me semble que les titres de certains jeux ont parfois un certain... enfin, un peu de... du schnitzel en commun (note de Fask : plaît-il ?), un petit quelque chose, une sorte de déjà-vu, non ? Dites, vous ne trouvez pas ? Non, parce que moi, ça m'a perturbé méchamment ! Et un jour, la vérité m'a frappé de plein fouet, un peu comme un moucheron qui se prend un gnou : les W nous dominent ! World of Warcraft, Warhammer, Warcraft, War on Terror, Two Worlds, Worms, Crazy Frog (ah non, pas celui-là), bref des W partout ! Et la Wii alors ? Même les consoleux y succombent ! À croire que les W s'arrachent, nouveau trip marketing ou norme imposée par la toujours très logique RIAA : rebellez-vous Peuples libres, avant que vous aussi ne vous appeliez Walter, Werner, Wolfgang ou... C_Wiz !

Malcolm

Alors, là, c'est bien la première fois que ça m'arrive, mais je ne sais absolument pas quoi penser de votre courrier. Il me fait même un peu peur. Vous êtes sûr que vous avez le droit de parler à d'autres gens ?

Hommes, femmes : mode d'emploi

Vous me voyez fortement déconvenue à la lecture de votre article sur les portraits des joueurs de WoW. Je sais pertinemment que ce recueil n'est censé présenter que les stéréotypes des joueurs de MMO. Mais une fois de plus, on fait passer les gameuses pour des baraques à frites, débarquant dans un monde dit « de mecs » et donc, forcément allumeuses, provocatrices, idiotes... Sachez, jeunes malandrins, que les joueuses – de WoW ou d'autres jeux, car après tout, il n'y a pas que ce repère à Kevin qui propose des heures de jeux online intéressantes – ne sont pas toutes des bimbos écervelées pensant avec leur libido plutôt qu'avec leur tête. Hardcore gameuse, no life, noob ou encore casual existent aussi en modèle féminin. Je comprends parfaitement que vos ego d'hommes tout-puissants dans votre monde de poilus puissent être froissés par la présence de ces amazones... Mais par pitié, remballez vos fantasmes de la chaudasse du Net ! Comme tout homme, la femme peut se plaire à jouer à ce type de jeu, pour le simple plaisir du jeu.

Nanou

Effectivement, la précision était nécessaire et il était temps de mettre un terme au machisme dans les jeux vidéo. Merci de l'avoir fait. Bon, maintenant, retourne faire la vaisselle.

Ça ne pneu plus durer

J'ai l'intime conviction qu'un magazine à l'influence intergalactique comme le vôtre a pour devoir impératif d'utiliser son incommensurable pouvoir afin d'influencer la marche des événements à la surface de notre petite planète. C'est pour ça que vous devez lancer une pétition pour que les Burnout soient enfin adaptés sur PC.

Monsieur Ours

C'est une excellente initiative. Nous aussi, on rêve de Burnout sur PC. Toutes les nuits. Et après, on se réveille en larmes et, de rage, on file des baffes à Nounours. Alors, voilà ce que je vous propose : si, vous aussi, vous voulez que cesse l'hégémonie des consoles et que vous souhaitez revendiquer le droit de pouvoir froisser de la tôle sur PC, envoyez un vieux pneu à Electronic Arts en écrivant dessus : « ON VEUT BURNOUT SUR PC ! ». Au bout d'un moment, je pense que ça devrait les faire réagir.

Préhistoire

Salut à toute l'équipe ! Lecteur de votre magazine depuis pas mal d'années, une question me hante : qui est derrière le Minitel des soluces ? C'est vrai, on retrouve souvent des encarts nous vantant le « 3615 Soluces de Joystick ». Deux choses : qui avez-vous condamné au fond d'une cave à se farcir ce boulot ingrat ?

Will

Hein ? Y a un Minitel Joystick ? Attendez, là, vous me faites peur. Je vérifie dans un ancien numéro... flip, flap... Mince, mais vous avez raison ! Ah, ah, c'est drôle ça, tiens : on avait pourtant décidé d'arrêter il y a bien douze ans et manifestement, personne n'a pensé à prévenir ce pauvre Gérard. Bon, ben, merci pour lui. Je vais aller lui dire qu'il peut rentrer chez lui, maintenant.

Pinaillage

« Miranda en 0.7 », dit le Top Utilitaires de la rédac ? Doucement les enfants, la 0.6 vient à peine de sortir...

Vivian

Certes, mais la 0.7 est dispo aussi. O.K., c'est une version Test, qui plante dès que vous approchez du clavier. Mais nous, on aime bien se la péter, alors on fait genre on l'utilise.

Around Ze Weurld

Des vacances à la mer sans Joystick ? ! Pas fou, non ? !



Clément

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

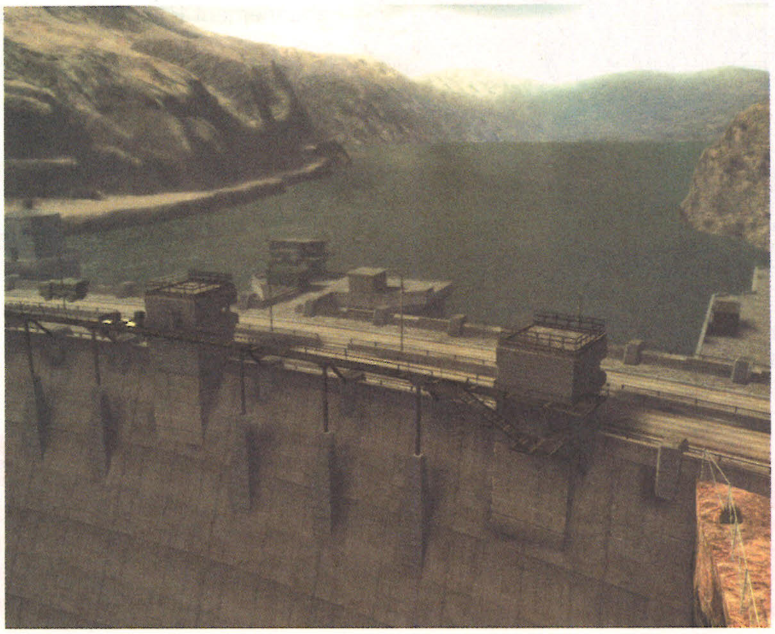
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Ghost Rec

Pour rendre son nouveau GRAW plus poignant, Ubisoft a décidé de localiser l'action sur notre territoire, à la frontière du Texas. Bon O.K., nous ne sommes pas américains, mais il suffit de remplacer les U.S.A. par la France et le Mexique par la Belgique pour se rendre compte de l'ampleur de la menace. Imaginez une armée de rebelles wallons conduite par Benoît Poelvoorde et menaçant d'envahir la Lorraine ! Ça ferait désordre. Nous sommes donc en 2014 et la situation est désespérée : dans moins de 72 heures, les terroristes rebelles mexicains infiltrés au Texas feront sauter une ogive nucléaire. Le Congrès américain avait bien commencé à bâtir un mur sur toute la frontière mexicaine mais, même en doublant les cadences, ça risque d'être chaud pour le terminer à temps. Heureusement, le gouvernement a aussi investi quelques centaines de milliards dans l'industrie de l'armement ! Bardés de coûteux gadgets technologiques, les Ghost Recons menés par Scott Michell sont envoyés sur le terrain pour faire mordre la poussière aux hordes hispaniques. Ouf ! On est passé à un cheveu d'une nouvelle crise économique.



Le RX4 est le nouveau fusil semi-automatique de Berreta. Dans le jeu, il possède aussi un mode full-auto.

À peine huit mois après la sortie de Ghost Recon Advanced Warfighter, la suite pointe déjà le bout de son nez. Avec un temps de développement aussi court, GRIN ne pouvait guère espérer nous coller une grosse claque graphique, mais n'est-ce pas le gameplay qui compte avant tout ?



Un barrage, une ogive nucléaire perdue dans la nature, mais que va-t-il se passer ?

Par monts et par vaux

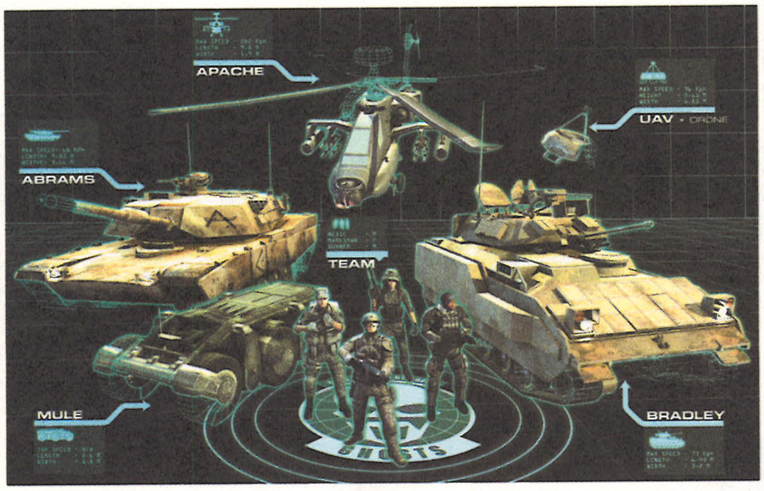
Ghost Recon Advanced Warfighter se déroulait intégralement dans les rues de Mexico ce qui, à la longue, devenait un peu lassant. Heureusement, GRAW 2 se propose d'être bien plus varié. Les paysages sont moins monotones, mais surtout, l'architecture des niveaux et leur conception changent d'une mission à une autre, conduisant ainsi à un gameplay plus diversifié. En effet, vous ne combattez pas de la même façon le long de falaises montagneuses, dans un bunker souterrain, sur le site d'une carrière ou aux abords d'El Paso. Par exemple, au milieu du jeu, votre équipe est hélitreuillée de nuit à proximité d'une hacienda avec,

PAR Dr Loser

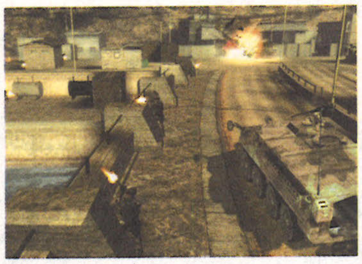
GENRE : LE RETOUR DES MEXICAINS TERRORISTES
ÉDITEUR : UBISOFT ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR : GRIN/SUÈDE
SORTIE PRÉVUE : MARS 2007



LIMITE DE LOS
ESTADOS UNIDOS
MEXICANOS
BOUNDARY OF THE
UNITED STATES
OF AMERICA
GHOST RECON
ADVANCED
WARFIGHTER
2



Tank, APC, drone volant, hélicoptère de combat, et en bas à gauche, la mule, qui porte bien son nom.



Des caisses géantes sur un barrage... Pas de doute, c'est bien un FPS !

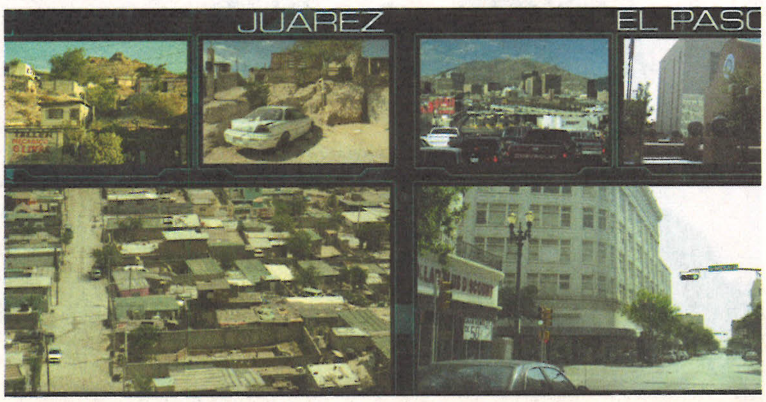
pour objectif, de délivrer un prisonnier et de faire sauter un hangar. Sur ce type de carte très ouverte, vous pouvez choisir de vous infiltrer et d'éliminer les gardes silencieusement pour accomplir la mission discrètement. Mais il est aussi possible de positionner un sniper à distance, en hauteur, puis d'encercler l'hacienda et de faire un massacre en frappant de tous les côtés à la fois. A contrario, à la fin de la campagne solo, vous prenez d'assaut un barrage que les terroristes menacent de faire sauter. Cette fois, vous devez forcer le passage à l'extérieur en éliminant les poches de résistance les unes après les autres, pour finalement pénétrer dans les installations et terminer l'attaque en combat rapproché.



Open your map

Contrairement à son aîné, GRAW 2 tente d'offrir une réelle liberté d'action. Tout débute lors du briefing où, à partir d'une photo satellite, vous examinez une vue d'ensemble du théâtre des opérations avant de choisir votre point d'insertion. Ainsi, sur la mission de l'hacienda, il est possible de se faire larguer à l'écart afin de préparer soigneusement l'offensive, ou d'arriver directement sur le toit de la résidence, au cœur de l'action. Ensuite, vous pouvez déterminer l'armement de votre squad parmi un arsenal encore plus vaste que dans le premier opus. Dernière étape avant de vous lancer : sélectionnez le nombre de coéquipiers qui vous accompagnent. Mais sur ce point, j'avoue ne pas saisir l'intérêt d'y aller seul alors qu'on peut engager une équipe complète de quatre hommes. Après tout, pourquoi lésiner sur les moyens, on est là pour sauver le monde, bon sang ! Enfin, peut-être pas le monde, mais au moins les électeurs de Bush. Une fois lâchés dans la nature, vous et vos Ghosts êtes totalement libres de vos mouvements. Dans GRAW 1, vous déambuliez le long d'une route prédéterminée, allant d'un point de sauvegarde automatique à un autre. Tout ça, c'est terminé ! Les checkpoints n'existent plus : à présent, vous pouvez sauvegarder n'importe où, à condition de ne pas être engagé dans un combat. Cette solution vous encourage à expérimenter différentes approches tout en vous empêchant d'abuser du système en faisant une quicksave toutes les cinq secondes.

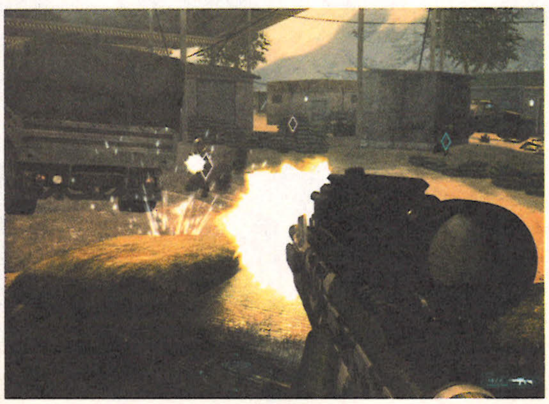
L'action vous entraînera de Juarez à El Paso, du Mexique au Texas...



Plus de Recon et moins de Fight

Mais un level design ouvert n'est d'aucune utilité si l'intelligence artificielle ne permet pas d'en profiter. Dans GRAW 1, les ennemis vous détectaient automatiquement quand vous vous teniez à une certaine distance d'eux. Heureusement, ce n'est plus le cas : ordonnez à vos hommes de rester discrets, rampez, privilégiez les zones d'ombre, dissimulez-vous dans la végétation, et vous réussirez à approcher suffisamment des sentinelles adverses pour les éliminer silencieusement, l'une après l'autre. Si vous prenez garde à ne pas faire passer votre jauge de discrétion dans le rouge, vous pourrez vous infiltrer dans les lignes ennemies, observer leurs posi-

Le RX4, c'est un fusil expérimental ou un lance-flammes ? !




EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com



Les unités d'élite mexicaines : alliées ou ennemies ?



Les rues d'El Paso sont désertes. Dommage, on aurait bien aimé voir quelques civils.

La version console ? Rien à voir.

Les derniers Splinter Cell et Rainbow Six sortis sur PC n'étaient que de vulgaires portages réalisés à partir de jeux conçus sur Xbox 360. Résultat : un moteur 3D peu optimisé et un gameplay loin d'être adapté à nos claviers et souris. Pour GRAW 2, Ubisoft a préféré sortir deux versions bien distinctes. Les joueurs sur console auront droit à un jeu de tir avec une vue à la troisième personne, tandis que sur PC, GRIN nous prépare un FPS classique plus orienté tactique.

tions, vous localiser de façon optimale et coordonner une attaque sur plusieurs fronts. Cette phase de reconnaissance est d'autant plus cruciale (et fun !) que les ennemis sont maintenant placés aléatoirement. C'est tout de même plus sympa d'ouvrir l'œil et de cogiter, plutôt que d'apprendre par cœur l'emplacement des terroristes. GRIN a énormément bossé pour que la planification précédant un échange de tir devienne aussi importante, sinon plus, que le combat en lui-même. N'était-ce pas là la substantifique moelle du Ghost Recon sorti en 2001 ? Sachant qu'en plus, vous ne pouvez pas sauvegarder si vous êtes sous le feu adverse, vous aurez tout intérêt à réfléchir avant d'appuyer sur la détente.



Les détails qui font la différence

Non contents de totalement remodeler et réorienter le gameplay du jeu, les développeurs ont peaufiné chaque aspect de GRAW. Ainsi, le moteur 3D, s'il n'a quasiment pas évolué, a été nettement optimisé. GRIN se vante d'avoir amélioré ses performances de 40 %. L'interface de commandement a, elle aussi, bénéficié du lifting : on peut lancer tous les ordres à l'aide d'un menu contextuel ou d'une touche raccourci et, cette fois-ci, vos hommes suivront vos instructions à la lettre. Dans le premier épisode, quand vous leur commandiez de courir derrière un pilier, ils se positionnaient parfois du mauvais côté. À présent, ils se placeront exactement là où vous leur demandez, en tentant tout de même de rester à couvert. Mais ce n'est pas tout : à l'aide de la caméra équipant chacun de vos coéquipiers, vous pouvez observer leur environnement sur 360° et leur indiquer où se déplacer et sur qui tirer – simplement en visant le décor. Il devient ainsi possible de téléguider précisément un soldat à distance. Si l'I.A. tient ses promesses, votre squad devrait enfin passer de l'état de boulet à celui d'une force sur laquelle vous pourrez vous reposer.



L'ennemi est encadré en rouge dès qu'un membre de votre équipe l'a pointé avec son fusil.

Les multiples facettes du multijoueur

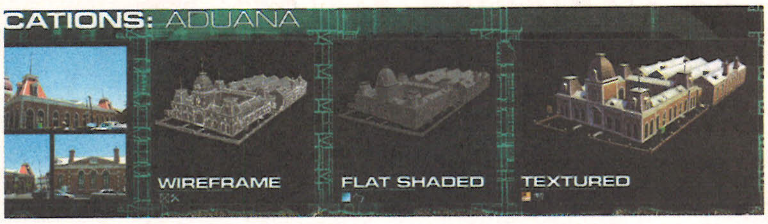
Comme dans tout Ghost Recon qui se respecte, GRAW 2 vous propose de rejouer l'intégralité des onze missions de la campagne solo en mode Coopératif. Comme chacune d'elle dure plus d'une demi-heure, vous pouvez paramétrer si les morts ont la possibilité de réapparaître ou non. Pour des sessions



Ce ne serait pas l'entrée d'une base militaire souterraine que je vois là ?



Préparez-vous pour le meilleur des rasages Gillette.*
Découvrez
Gillette®
Fusion™
HydraGel
Le nouveau Fusion HydraGel vous offre encore plus de confort pour la meilleure expérience de rasage Gillette.*
Ses agents hydratants et émollients...
forment une couche de protection invisible...
du premier au dernier passage.
Gillette®
Fusion
HydraGel
PEAU SENSIBLE
à l'Aloé Vera + vitamine E
www.gillette.fr
©2006 The Gillette Company *En association avec un rasoir manuel.





Voici les différents kits disponibles en multi. C'est un lance-grenades en bas ? Chic !



plus courtes, vous choisirez plutôt l'une des cartes OGR Coop, qui accueillent jusqu'à douze joueurs agissant de concert pour remplir un objectif commun. À cela s'ajoutent des types de jeu plus traditionnels : Team Deathmatch, Free For All, Hamburger Hill et Siege. Enfin, les développeurs ont conçu un mode multijoueur tentant de reproduire l'ambiance de la campagne solo : en jouant en Recon vs Assault, une équipe incarne les Ghosts et une autre, les rebelles. Les Ghosts sont bardés de technologie et il leur suffit de remplir une poignée d'objectifs pour remporter le match. De leur côté, les rebelles sont mal équipés, mais ils ont une infinité de renforts ! Les troupes d'élite américaines devront donc agir intelligemment et prudemment si elles ne veulent pas succomber sous des vagues d'adversaires réapparaissant sans cesse. Si un soldat américain se fait dessouder, plutôt que d'attendre la fin du round sans rien faire, il pourra continuer à participer. Il lui suffira de se servir des caméras embarquées sur ses coéquipiers pour observer la scène sur 360° et désigner la position des ennemis. À sa sortie, GRAW 2 ne devrait pas proposer plus de huit cartes multijoueurs (forêts, îles paradisiaques, déserts, forts, etc.), mais chaque mode de jeu sera disponible sur cinq d'entre elles minimum. Avec une partie multi conséquente et une campagne solo semblant renouer avec le Ghost Recon de 2001, Ubisoft espère bien se réconcilier avec les fans de la première heure. Ce n'est pas gagné d'avance, mais le pari a le mérite d'être ambitieux.

Balancez-leur aussi une ou deux grenades, on sait jamais !



Nouredine Abboud, le producteur de GRAW 2 sur PC, répond à nos questions :

Joystick : Depuis combien de temps le jeu est-il en développement ?

Nouredine Abboud : Dès la sortie de GRAW 1 en mai 2005, les équipes Ubisoft et GRIN ont embrayé sur GRAW 2. Environ soixante-dix personnes travaillent sur la version PC, avec des développeurs chez GRIN et chez Ubisoft.

Pouvez-vous détailler l'arsenal utilisé par les Ghosts ?

L'armure des Ghosts s'appelle Integrated Warrior System, et on la retrouvera sur le champ de bataille dans quelques années. Par exemple, le camouflage est le nouveau Digital ACU Camouflage, tel que les forces spéciales en disposeront. Ses motifs ont été créés sur ordinateur pour augmenter les capacités de camouflage des Ghosts. Parmi les armes utilisées, on peut insister sur le RX4 Storm. C'est la nouvelle arme spéciale du joueur, car elle est à la fois efficace et pratique à utiliser. Le fusil est représenté avec précision : on y a inclus des détails, comme les vibrations réduites, le système ARGO qui améliore l'efficacité et l'insertion des balles dans le mécanisme, ou la position des valves de gaz qui le rend compact et léger. Enfin, le casque des Ghosts est équipé de la Cross-Com 2.0. Elle leur permet de visualiser la position des ennemis et des objectifs, de recevoir les narcoms – messages du commandement – et de diriger les troupes alliées sur le champ de bataille.

Toute cette technologie est-elle purement fictive ?

Non, la technologie de GRAW 2 n'est pas fictive et on la retrouvera dans quelques années sur le terrain.

Peut-on se soigner lorsqu'on s'est fait toucher ?

Non, il n'y a pas de système de guérison et il n'existe aucun médicament pouvant vous soigner sur le terrain.

Combien mesure la plus grande carte et quelle est la distance de visibilité maximale dans le jeu ?

Les cartes sont à peu près aussi grandes que dans GRAW 1. Cependant, du fait des spécificités de l'intrigue, on a plus de séquences de combat rapproché.

Pourra-t-on commander des véhicules terrestres ou aériens ?

Oui, on peut commander des véhicules terrestres et aériens par le biais du Cross-Com. De nouveaux supports font leur apparition, comme la mule. Ce nouvel outil de la guerre moderne permet de convoyer des réserves d'armes sur le champ de bataille et sert aussi de couverture mobile aux soldats.

Dans le jeu, des rebelles mexicains provoquent une guerre civile dans leur pays natal. Mais que viennent-ils faire sur le territoire américain ?

Nous ne souhaitons pas dévoiler trop d'éléments sur le scénario pour ne pas gâcher le plaisir des joueurs. Mais sachez que la menace non conventionnelle est un des points clés de l'histoire.



MARS 2007*
“Le FPS hybride ressurgit, fascine et dérange”
Jeux Vidéo Magazine, Noël 06
“Un rêve de hardcore gamer”
Joystick, Noël 06
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
* Promis
16+
www.pegi.info
GAME WORLD
THQ
www.thq.com
PC
DVD ROM
GSC Game World, (c) Transavision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Yavin n'aime pas Diablo

Un jeu dans lequel on ne fait que cliquer, ça paraît un peu idiot à première vue et pourtant, ça existe. La preuve avec Clickbeat, une production indé inspirée des jeux musicaux du genre Dance Dance Revolution ou Samba de Amigo. Ici, c'est un peu pareil mais en différent. Des petits cercles apparaissent à l'écran et il faut alors cliquer en leur centre mais en prenant garde d'appuyer sur le bouton en rythme avec la musique. Evidemment, c'est plus facile à comprendre une fois dans la partie, alors je vous invite à l'essayer parce que c'est vachement bien. Et si vous n'y arrivez pas mais que vous avez quand même envie de tapoter frénétiquement votre souris, vous pouvez toujours réinstaller Diablo, c'est son seul intérêt. Oui, me fâcher avec la moitié de la planète, c'est ma bonne résolution pour cette année.
http://www.thephorse.net/beatclick/news/?page_id=20

DITO

La rédaction

Le succès de la Wii, une machine à peine plus puissante que votre avant-dernier PC mais dotée d'un périphérique original, croyez-moi, ça fait réfléchir. Parce que ce n'est clairement pas la puissance de ses processeurs qui suscitent un tel engouement. Les raisons d'un tel plébiscite seraient plutôt à chercher du côté de l'originalité de ses titres et leur prise en main simplissime. Des qualités que nous, joueurs PC, lui envions. Le PC a en effet deux défauts parfois horripilants. Le premier, c'est sans conteste son prix et le besoin quasi permanent de maintenir le matos à jour. Même s'il existe des moyens de ne pas faire plonger son compte en banque dans le rouge (grâce au Top Hard de C_Wiz par exemple, ou en braquant une banque), cette perpétuelle course à l'armement nous éloigne souvent de toute considération créative. Le second, c'est sa complexité d'utilisation, surtout quand on compare la configuration d'un PC à l'immédiate disponibilité des consoles. L'arrivée de Vista, le dernier système d'exploitation de Microsoft pour ceux qui suivent, devrait apporter un nouveau confort. Enfin, c'est ce qu'on nous promet. Il est certain qu'on peut faire confiance à Microsoft pour tirer profit de son expérience sur le Xbox Live. Reste l'originalité de la production, où pour des tas de raisons impliquant un tout aussi gros tas d'argent, on a plus de chances de trouver la perle rare chez un petit développeur que chez un gros éditeur. Ça tombe bien, c'est justement ce nouveau monde que l'on vous fait découvrir dans un bon gros Déclaration d'Indépendance « spécheul ». Même C_Wiz vous explique comment les faire vous-même. Alors, si après ça, vous ne trouvez toujours pas votre bonheur, changez de hobby.

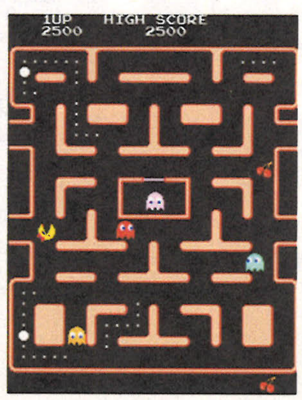


Masturbatus Humanum Est

À ma grande surprise, alors que je cherchais un raccourci sur le Net que jamais je ne trouvai, je suis tombé sur cette page : http://la.wikipedia.org/wiki/Pagina_prima.
Non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'une version en latin de la célèbre encyclopédie collaborative Wikipedia. Très sincèrement, j'ai beau avoir les idées larges et beaucoup d'imagination, je ne vois pas trop l'intérêt de la chose, à part pour quelques intellectuels qui aiment bien se tirer la nouille et qui ont un peu fait le tour de l'esperanto. En attendant, tout ça va me faire du taf en plus pour aller vérifier que ces abrutis ne racontent pas de conneries sur Christina Aguillera. Trop merci, les gars.

Pac-Man revient

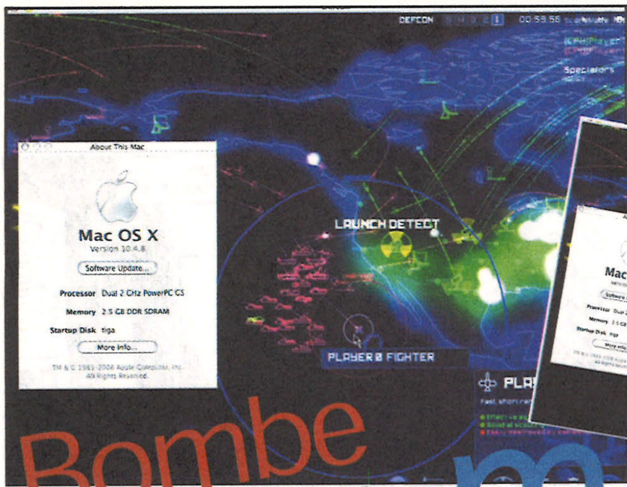




... et cette fois-ci, il fait la manche sur le Xbox live. Pour environ cinq dollars, vous pourrez désormais rejouer au titre le plus surfait de l'histoire du jeu vidéo. Moi, pour le même prix, je vais plutôt me payer un MacDo.

Phrase à la con

09/01/2006 – 12 h 31
TBF : « Les gladiateurs, c'est pas mon truc. »





Bombe à retardement

Si vous attendez la version OS X de Defcon avec impatience, vous allez devoir ronger votre frein encore un petit moment. Initialement prévue pour le mois de novembre (mais avec de grosses réserves émises par les développeurs), l'adaptation par Ambrosia Software (http://www.ambrosiasw.com) prend un peu plus de temps que prévu. Les développeurs avouent galérer un peu pour coder un multijoueur capable de fonctionner parfaitement avec la version Windows. En attendant, ils balancent quand même quelques images de leur travail. Moi, ça ne me rassure pas vraiment, parce que sur l'image, l'ordi qui fait tourner le jeu, c'est un Dual G5 à 2 Ghz doté de 2,5 Go de RAM. Apparemment, on a oublié de leur dire qu'Apple était passé aux processeurs Intel depuis plus d'un an.

Rotor vers le futur

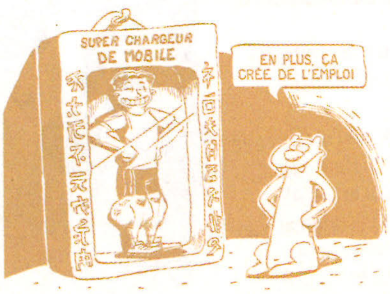


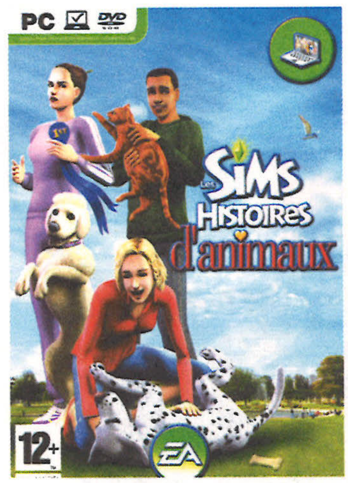
Décidément, les jeux d'hélicos ont le vent en poupe. Ah non, la poupe, c'est sur les bateaux, ça marche pas, mon truc. Bref, après un remake de Choplifter annoncé le mois passé, voici la suite d'Ennemy Engaged : RAH-66 Comanche vs KA-52 Hokum. Sorti en l'an 2000, le titre d'Acclaim avait signé une bonne performance avec un jeu bien foutu, pas trop prise de tête sans pour autant virer dans l'arcade pure et dure. L'éditeur original ayant coulé, ce sont les Anglais de G2 Games (http://www.g2games.com/) qui reprennent le flambeau et annoncent Ennemy Engaged 2 pour le courant de l'année. Pas sûr qu'on y retrouve le Hokum mais, pour votre culture, sachez qu'il s'agit d'un des seuls hélicoptères au monde à disposer d'un siège éjectable. Comme quoi, les ingénieurs aussi ont parfois de l'humour.



Un GSM à pédales

Vous saviez qu'il y avait 500 millions de cyclistes en Chine, vous ? Ben si, il paraît. C'est en tout cas ce qu'a déclaré Ed Zander, le P.-D.G. du groupe Motorola. Pas qu'il soit particulièrement passionné par les stats démographiques des pays d'Asie, mais comme Monsieur Zander vend des téléphones, il s'est dit qu'il y avait des trucs à faire là-bas. Du coup, paf, idée, il a inventé le premier téléphone portable spécial « petite reine » qui se recharge directement via une dynamo fixée à la roue du cycle. Et donc, grâce au génial Monsieur Zander, tous les petits Chinois vont bientôt pouvoir se taper la frime sur leur deux-roues. Enfin, dès qu'ils auront fini d'économiser quinze ans de salaire pour s'offrir le téléphone.

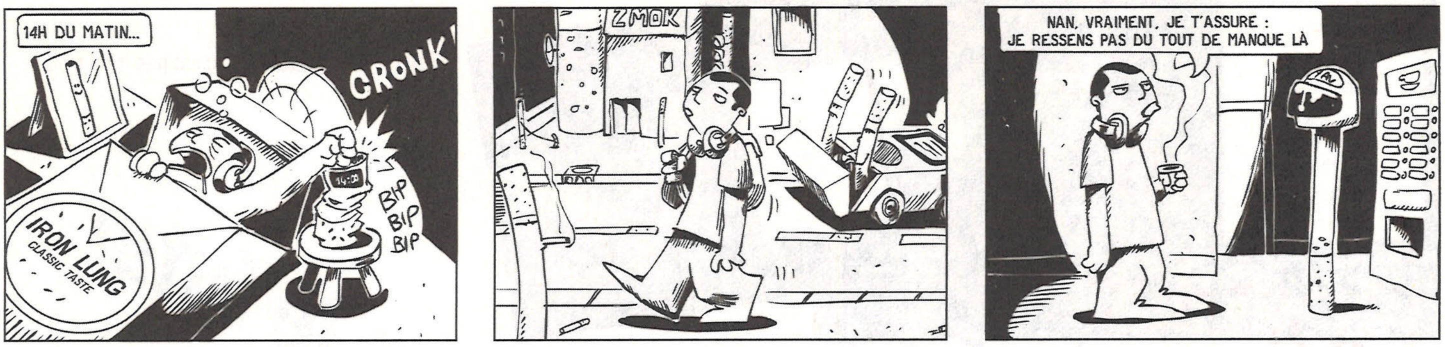




Hsitoire sans fin

Encore de nouveaux jeux basés sur les Sims ? Oui, je sais, c'est dur, mais vous allez être fort. Cette fois, il s'agit de petits jeux prévus pour tourner sur des machines peu puissantes et dépourvues de cartes graphiques puissantes (idéal pour les ordinateurs portables, donc). Trois jeux sont annoncés et seront vendus sous le label Les Sims, Histoires. Premier du lot, Les Sims, Histoires de vie devrait être dispo au moment où vous lisez ces lignes. L'aventure contera deux histoires distinctes : d'un côté, les pérégrinations amoureuses d'une bombasse et de l'autre, celles d'un pauvre geek esseulé. Bons sentiments, bisous et plongeons sous la couette sont donc au programme, comme on pouvait s'y attendre. Les deux épisodes suivants (Histoires de naufragés et Histoires d'animaux) sont prévus pour quelque part en 2007 et devraient suivre le même schéma. Du coup, j'ai hâte de voir celui avec les animaux. Peut-être même qu'il y aura des poneys.

Bonnes résolutions



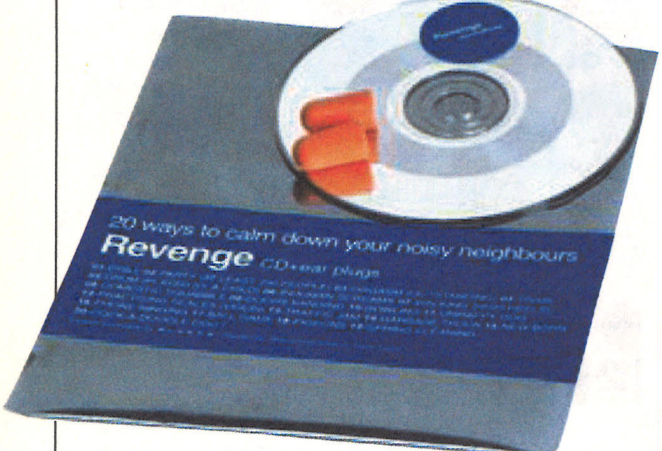
Village People

Je vous ai souvent parlé de Virtual Villagers (http://www.virtualvillagers.com) et je rappelle que ne pas y jouer tient du crime contre l'humanité avec circonstances aggravantes. Surtout que si vous ne vous lancez pas maintenant, vous allez finir par être méchamment à la bourre. Les développeurs de Last Day of Work viennent en effet d'annoncer le deuxième chapitre des aventures de leurs petits naufragés toonesques (la date de sortie reste à définir). Ça s'intitulera The Lost Children et l'histoire commencera là où s'est arrêtée la première, c'est-à-dire dans la cave. Avec des chaînes, des menottes et un fouet en cuir. Ça va, je déconne, c'était pour voir si vous lisiez bien les news jusqu'au bout.



ÇA REND SOURD

Vos voisins sont du genre bruyants ? À vous donner envie de vous taper la tête contre les murs ? (note de Faskil : non, perso, j'ai plutôt envie de LEUR taper la tête dans le mur, mais chacun son truc). J'ai ce qu'il vous faut ! Grâce au CD Revenge (http://www.atypyk-e-shop.com), vous pourrez maintenant les rendre cinglés à votre tour en poussant le volume à fond. Au menu : hurlements de nouveau-né, gémissements orgasmiques et bruits de perceuse, voilà qui devrait faire l'affaire. Et à défaut d'être revanchard, vous pourrez toujours le jouer à volume normal et leur faire croire que vous avez une vraie vie en dehors de WoW.



Dual Choc

Vous êtes bien assis ? O.K., alors c'est parti : la manette de la Playstation 3 vient de se faire remettre plusieurs distinctions. Si, si. Par le magazine PC World tout d'abord, qui en fait « un des vingt produits les plus innovants de l'année 2006 », mais aussi par une bande d'illuminés de la National Academy of Television Arts and Sciences lors du récent Consumer Electronic Show (CES) de Las Vegas. Tout ça avec un pad au nom imprononçable – sixaxis – dont la seule évolution depuis 1997 a été l'ajout d'un vague capteur de mouvements honteusement repompé sur la Wii. Ah non, je suis mauvaise langue : ils ont aussi innové en virant les vibrations. Nan, vraiment, y a pas à dire, quand on révolutionne la technologie chez Sony, on ne le fait pas à moitié. D'ailleurs, je m'en vais de ce pas leur décerner la « Loutre d'Or du bidule le plus innovant en matière de technologie super top de la mort », en n'oubliant pas de rappeler au département marketing de Sony que, pour m'envoyer le même petit chèque qu'aux autres, l'adresse du mag est sur la page sommaire. Merci !

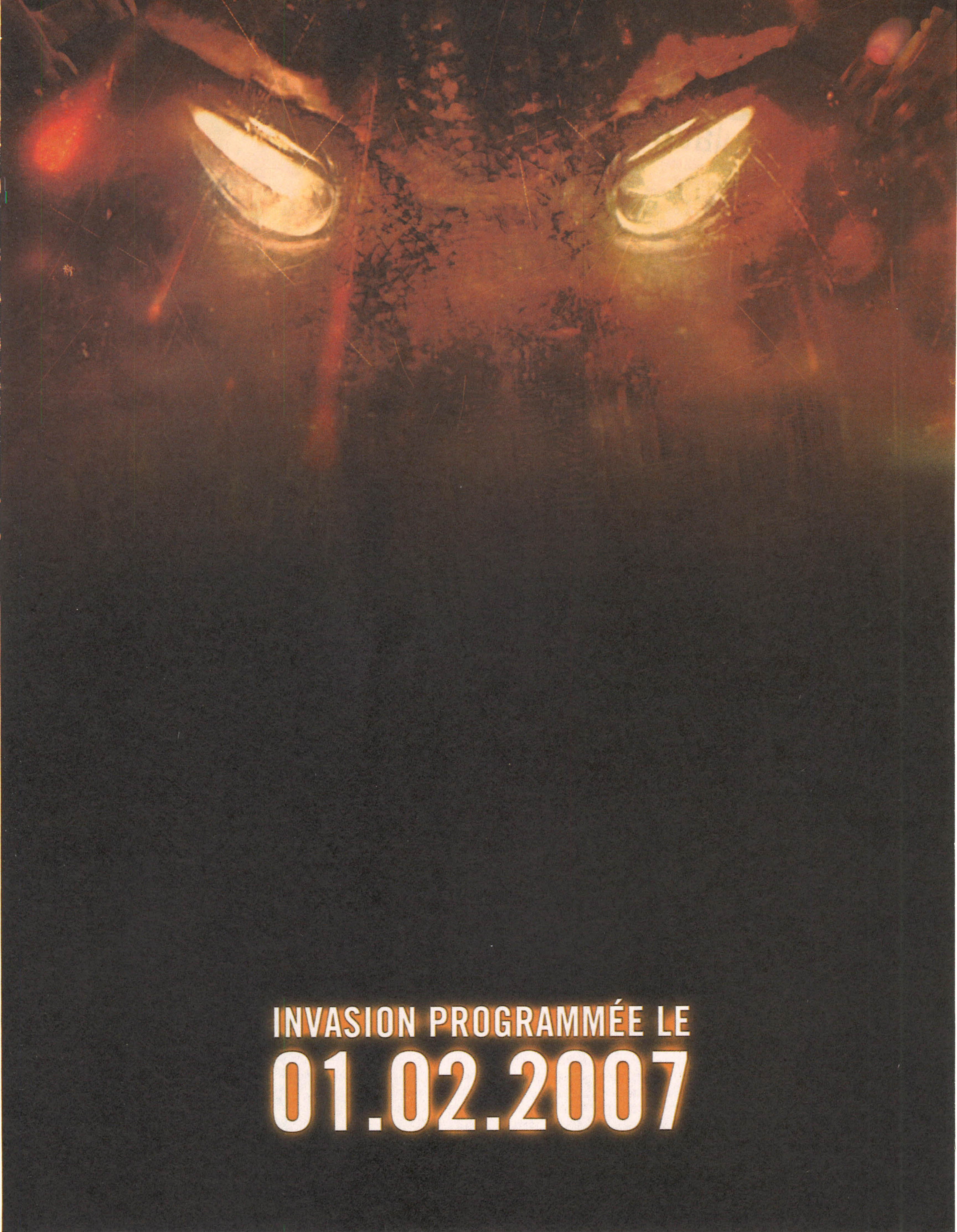
Mise à jour : on apprend à l'instant que Sony aurait en fait menti (bouuuuh !) et que le prix décerné par la NATAS concernerait le Dual Shock original, pas le Sixaxis. Je vous rappelle que le truc a dix ans ou vous êtes déjà mort de rire ?



Phrase à la con

03/01/2006 – 17 h 43

Faskil : « Un bimestriel, c'est deux fois par an, non ? »


INVASION PROGRAMMÉE LE
01.02.2007

2006...

Ship Simulator

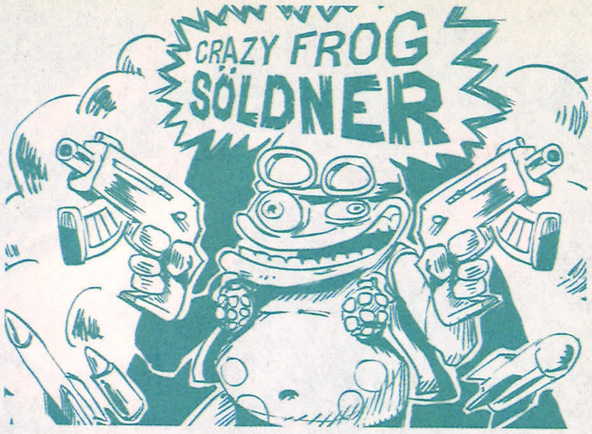
... se dotera très bientôt d'une extension pour notre plus grand... bonheur. Six nouveaux bateaux sont au programme et on pourra même créer ses propres missions. Voilà, voilà, c'était vraiment très intéressant, comme dirait l'autre.



Penumbra Overture...

... Le FPS angoissant d'Irrationnal Games prévu pour mars vous file gratos une croisière aux Bahamas, des femmes faciles et des cigarettes qui font rire. Ah, non, en fait, il file deux nouveaux screeenshots. Radin.





Bonne année !

C'est officiel, on n'a pas été sages en 2006 et la punition ne s'est pas fait attendre : il y aura bien une suite à Söldner. Le FPS le plus buggé de l'histoire de l'humanité reviendra donc tout guilleret vers la fin de cette année. D'après le communiqué de presse fleuri de jolis mots comme «erfolgreiche » ou « abgeschlossen », on apprend que ce sera vachement mieux que l'original, le studio responsable de cette grosse bouse ayant définitivement mis la clé sous la porte. Ce sont donc les bienheureux de gEasy Developpment Team qui héritent de la lourde tâche de nous sortir un second opus correctement réalisé. Au moins, ils savent ce qui les attend en cas de gros foirage. Non, pas un Soldner 3. Enfin, quoique si manifestement...

En grande forme

Un des meilleurs jeux de la Xbox 360 s'appelle Geometry Wars, c'est un petit shoot'em up tout sympa et vachement psychédélique. Plus besoin d'acheter la grosse boîte toute moche pour en profiter, Microsoft vient, en effet, d'annoncer le portage du jeu sous Windows. C'est pour bientôt et normalement ça ne devrait pas coûter une fortune. Heureusement parce qu'on trouve déjà une ribambelle de clones depuis belle lurette. Comme l'excellent Grid wars, un jeu indé que MS a fait retirer de la circulation, il y a quelques mois, sans qu'on sache pourquoi. Bon ben voilà, maintenant on sait.



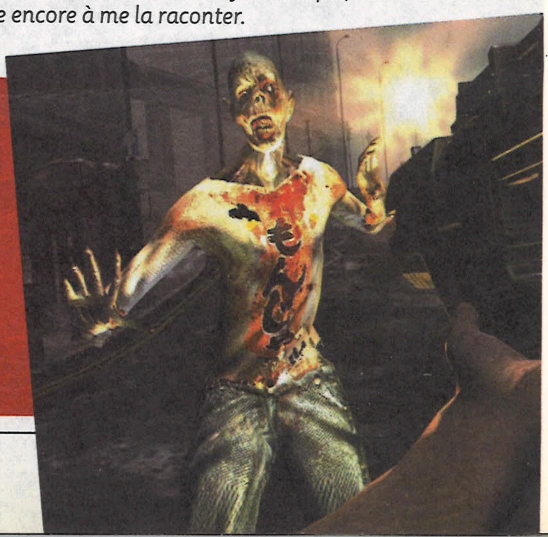


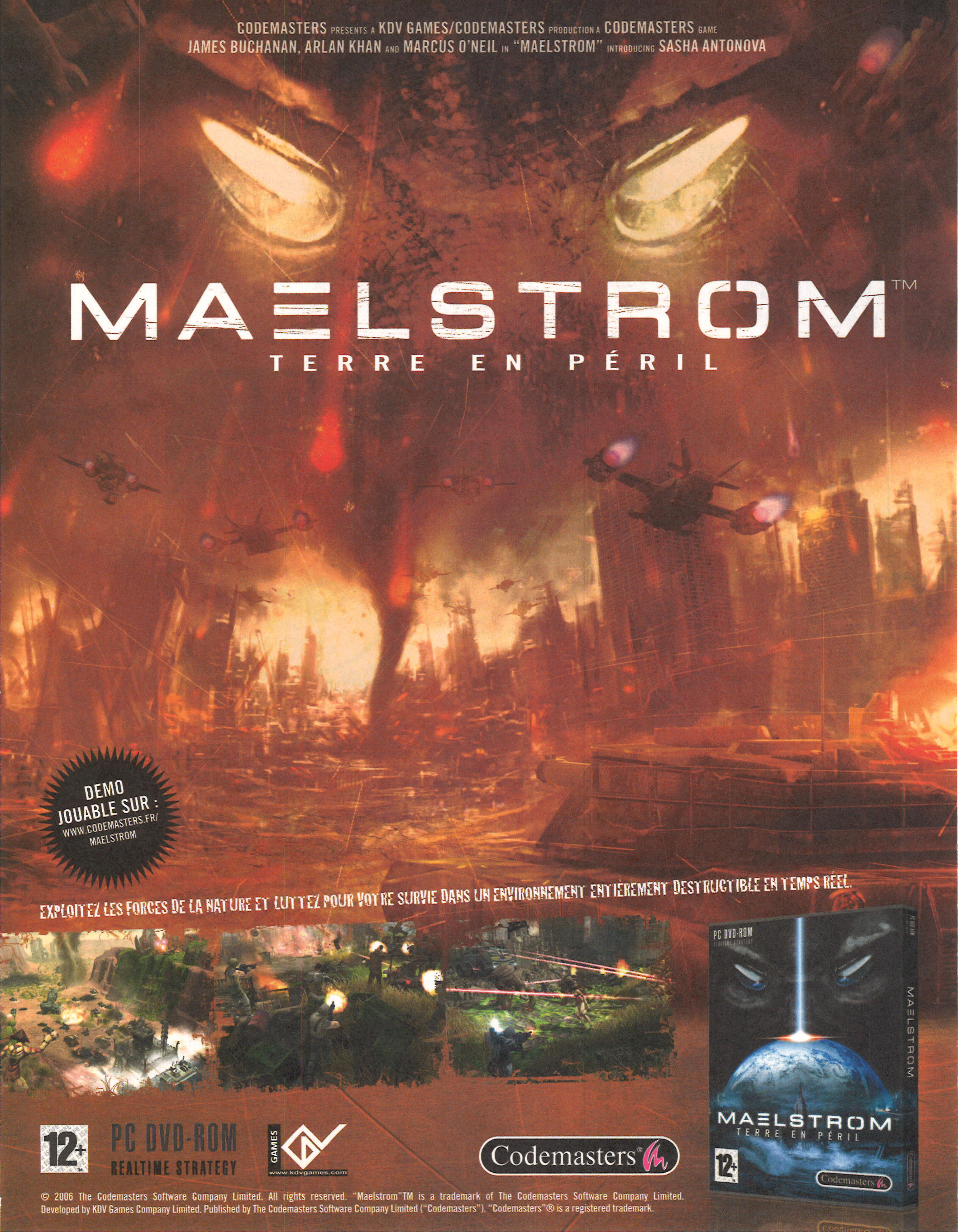
Plus vite ! Plus vite !

On peut dire que ça bosse chez Telltale Games. C'est pas comme à Joyst... non rien. Bref, tout ça pour vous dire que le rythme de sortie des épisodes de Sam & Max va s'accélérer. Initialement prévus sur un rythme mensuel (« boum tchak boum »), ils vont finalement être distillés dans des délais plus courts (« boumtchboum »). On pourra donc découvrir Episode 3 : The Mole, The Mob and the Meatball dès le 25 janvier, Episode 4 : Abe Lincoln Must Die ! le 8 février et Episode 5 : Reality 2.0 peu de temps après. Tout ça c'est super, même si au final, ça veut aussi dire que la série risque de se terminer plus tôt que prévu. Surtout pour moi, vu que j'y joue en moyenne deux semaines avant vous. C'est fantastique, même dans une news parfaitement anecdotique, j'arrive encore à me la raconter.

DIABOLIQUE

Voici, en vrac, quelques infos sur la partie multijoueur de Hellgate : London, le hack & slash de Bill Roper, dont la sortie devrait avoir lieu en été. Le jeu sera très orienté Player vs Environment (PvE) à plusieurs ou en solo avec tout de même quelques traces de Player vs Player (PvP) pour la forme. Le tout se déroulera dans de grosses instances à la Guild Wars et on retrouvera la génération dynamique d'objets et de zones de jeu, bien connue des amateurs de Diablo 1 & 2. Et maintenant, je peux passer à la très mauvaise nouvelle : pour jouer à ce multi, il faudrait passer à la caisse tous les mois à la manière d'un MMO classique (a priori, le multi « classique » sera gratos, ce n'est pas encore très clair). Les modalités exactes restant encore inconnues, on va devoir attendre d'en savoir un peu plus avant de crier au scandale. Et ça m'énerve, parce que j'aime bien ça, le scandale.




CODEMASTERS PRESENTS A KDV GAMES/CODEMASTERS PRODUCTION A CODEMASTERS GAME
JAMES BUCHANAN, ARLAN KHAN AND MARCUS O'NEIL IN "MAELSTROM" INTRODUCING SASHA ANTONOVA
MAELSTROM™
TERRE EN PÉRIL
DEMO JOUABLE SUR :
WWW.CODEMASTERS.FR/MAELSTROM
EXPLOITEZ LES FORCES DE LA NATURE ET LUTTEZ POUR VOTRE SURVIE DANS UN ENVIRONNEMENT ENTIÈREMENT DESTRUCTIBLE EN TEMPS RÉEL.
PC DVD-ROM
MAELSTROM
MAELSTROM
TERRE EN PÉRIL
12+
Codemasters
12+
PC DVD-ROM
REALTIME STRATEGY
GAMES
www.kdvgames.com
Codemasters®
© 2006 The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved. "Maelstrom"TM is a trademark of The Codemasters Software Company Limited.
Developed by KDV Games Company Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark.



MYTHO

Mal barrée, l'adaptation de Gears of War sur PC ? Il y a peu, on évoquait la possibilité d'une sortie sur nos machines suite à la rumeur (bien alimentée par Microsoft himself) d'une possible adaptation. Un démenti plus tard, on n'y croyait déjà plus, prêts à en finir avec ce monde cruel. Il faut dire que le shoot d'Epic est une sacrée petite merveille à laquelle on voudrait toucher nous aussi. Après la publication d'une ligne de code présente dans les derniers drivers nVidia, on a tout de même repris espoir et haussé un sourcil lorsqu'on s'est aperçu qu'elle décrivait un profil Gears of War. Alors, cette fois, c'est la bonne ? Ben non, parce que ce rabat-joie de Mark Rein (le big boss d'Epic) a démenti à son tour en expliquant que le jeu avait été développé sur des PC équipés de cartes Nvidia, c'est tout, pas la peine d'en faire un fromage. Sauf qu'il est gentil Mark, mais la Xbox 360, je rappelle qu'elle tourne sur une puce ATI. Gardez ça pour vous, mais moi, je crois qu'il nous pipeaute un peu.

VAPORWARS

Rififi dans la communauté des pro-gamers ! Alors que la CPL (Cyberathlete Professional League) annonce la mise en chantier de Severity, un jeu destiné à la compétition, la concurrence se tape sur la cuisse, clamant qu'ils n'ont plus qu'un seul pauvre sponsor et qu'ils voient mal comment ils pourraient réussir à développer un jeu dans de telles conditions. « Balivernes ! » réplique la CPL, qui en profite pour donner quelques infos sur leur futur bébé : orienté multi (logique), Severity tournera sur une version améliorée du moteur de Quake 3, le tout sous la houlette de Tom Mustaine (un ancien de Ritual). Pour le moment, c'est tout ce qu'on sait et on n'a aucune garantie qu'il ne s'agisse pas d'un vaporware destiné à séduire des investisseurs dont la CPL semble avoir bien besoin. Une démo est annoncée pour fin 2007 et une version finale pour mi-2008. Parfait ! D'ici là, le Pentium 2 nécessaire pour le faire tourner devrait être filé gratuitement dans toute boîte de céréales qui se respecte.

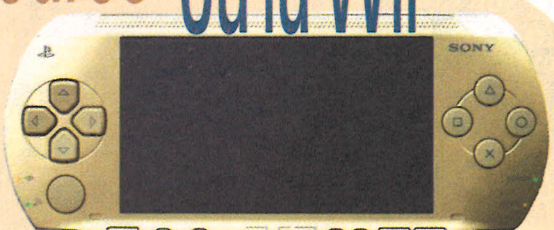


L'île de la tentation

Ce n'est pas vraiment une surprise, mais Oblivion aura droit très bientôt à sa première véritable extension. D'après nos confrères de Computer & Video Games – qui le tiennent de leurs potes de PC Zone – l'add on devrait sortir avant l'été et s'intituler The Shivering Isles (qu'on pourrait traduire par « Les îles qui foutent grave les boules »). Quant à l'histoire, elle devrait être à base de portail ouvert vers l'horrible monde de Sheogorath, l'infâme Dieu de la folie et de la démence. Ça alors, moi qui croyais que c'était Nikos Alliagas, j'avais encore tout faux.



La bourse ou la Wii



Dans la famille « insolence », je demande le petit Nintendo ! Dire qu'on les donnait à peu près morts il y a quelques années… Eh bien, figurez-vous que ce n'est pas pour tout de suite, les bougres affichant une forme olympique depuis les succès de la Wii, mais aussi et surtout, de la redoutable DS. Là, par exemple, ils revoient leurs prévisions financières à la hausse, comme ça, entre deux louches de caviar blanc d'Iran. En gros, le constructeur japonais devrait amasser la bagatelle de 775 millions d'euros de profits pour un chiffre d'affaires d'environ 5,8 milliards. Oui, c'est énorme et ça devrait leur permettre de continuer leurs activités pendant un bon moment. Et pendant ce temps-là, du côté de la concurrence, Sony sort une PSP couleur… champagne. C'est ce qui s'appelle avoir le sens de l'ironie.

Phrase à la con

11/01/2007 – 15 h 05
Faskil : « Attends, parce qu'il y a Caf qui me perturbe avec des vidéos de jeunes filles qui chantent, là. »

Atari...

... s'est tout récemment payé la licence de la bande dessinée Lanfeust pour des raisons mystérieuses. Apparemment, ils auraient l'intention d'adapter le tout sur nos machines. Avec l'arrivée prochaine de Test Drive Unlimited, on pourrait presque croire qu'ils ont décidé de se remettre à faire des jeux vidéo. Parce que bon, Driv3r ou Path of Neo... comment dire...


© Soleil Productions

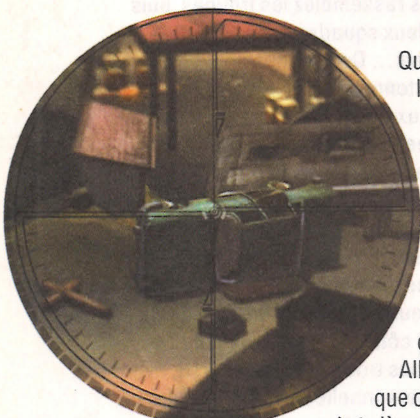
Loki...

... dispose désormais d'un joli site officiel (www.loki-game.com/fr/loki.php) dédié à ce futur hack & slash sympatoche. L'ennui c'est qu'on y apprend que le titre est reporté au printemps. Tant mieux, ça va me laisser le temps de finir ma grille du sudoku en chiffres romains.





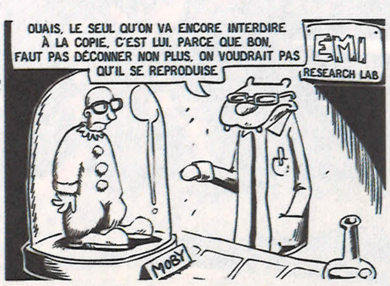
Devine qui vient Dinner



Quand ils ne fabriquent pas des meubles en contreplaqué, les Suédois se lancent parfois dans le développement de jeux. D'un FPS, en l'occurrence. Intitulé Desert Dinner (date de sortie inconnue), celui-ci ne raconte pas la vie d'un restaurateur désemparé comme on pourrait le croire, mais nous enverra au Mexique dans un monde postapocalyptique, où la mort et la terreur règnent en maîtres. Boosté à la techno PhysX d'Ageia, le jeu devrait tout calmer avec des cadavres s'envolant dans les airs et des décors entièrement destructibles. Ah, tiens, ça fait longtemps qu'on ne nous l'avait pas faite, celle-là. Allez, je vous parie toute la collection de skeuds de Faskil que c'est encore du flan. (note de Fask : O.K., si ça s'avère vrai, je te lègue tous mes Moby).

EMI AWARD

Après des années de lutte acharnée, les consommateurs auront finalement eu gain de cause : EMI, un des majors de l'industrie du disque, a décidé d'arrêter la production de CD protégés. Fini donc les pénibles systèmes anticopie qui rendaient les disques illisibles sur certains lecteurs ou empêchaient de transférer de la musique achetée en toute légalité sur son baladeur MP3. Personnellement, j'applaudis l'initiative des deux mains, mais j'enjoins les majors de s'attaquer désormais à de vrais problèmes, ceux qui menacent la survie de l'espèce humaine. Et en premier lieu, le fait qu'on laisse Moby et Mylène Farmer faire des disques ensemble.



On s'Apple, on se fait une bouffe

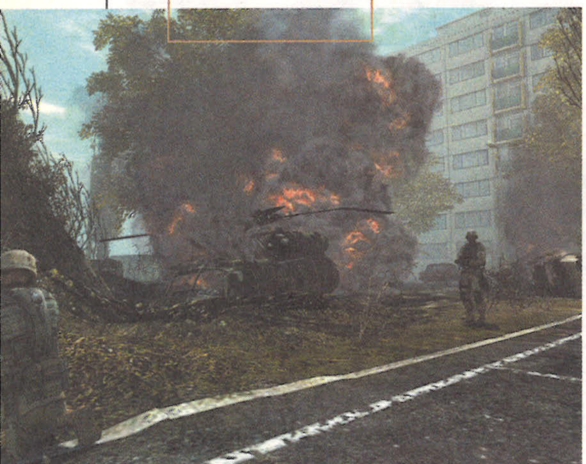
Tout le monde en a parlé, il n'y a pas de raison qu'on échappe à la « hype », même si notre Mac fanboy préféré n'écrit plus dans ces colonnes. Mais de quoi parle-t-il, vous demandez-vous ? Si vous aviez pris la peine de mater l'illustration à côté de ce pavé de texte, vous ne poseriez pas de questions idiotes : je veux bien entendu parler de l'iPhone, le nouveau bébé d'Apple, présenté comme une révolution dans le monde de la téléphonie. Proposant une capacité de 8 Go, des fonctions audio calquées sur celles de l'iPod, un appareil photo de 2 mégapixels, l'objet a surtout décroché des mâchoires avec son interface, blindée de « eye candy » et aussi sexy que Mary Louise Parker (I love you, call me if you read this). Bref, c'est l'extase globale dans le monde entier, même si plusieurs points restent encore à éclaircir, notamment concernant une éventuelle disponibilité d'un SDK permettant aux geeks à lunettes (ou sans) de développer leurs propres applications. Annoncé à un prix de 500 à 600 dollars (selon la capacité), avec un abonnement obligatoire de deux ans chez un opérateur offrant les services avancés pour la bête, l'iPhone devrait débarquer chez nous fin 2007. Ce qui vous laisse largement le temps de trouver un moyen légal de le faire déduire de vos impôts.



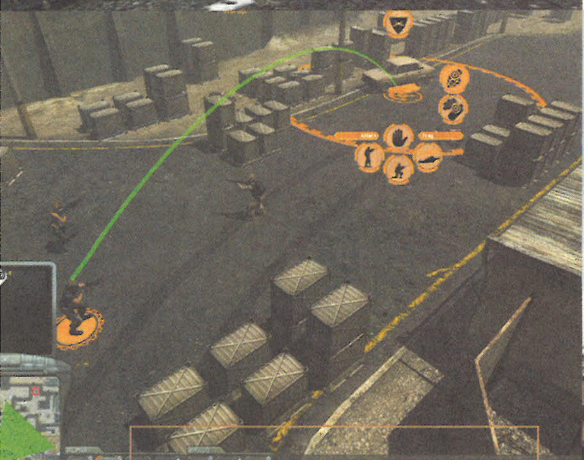
>Genre : SFTPRS
>Éditeur : 2K games
>Développeur : Freeze Interactive/Suisse
>Sortie prévue : 15 mars 2007

FIELD OPS

Pauvre Castro, pas encore mort et déjà les États-Unis envahissent son île. Non attendez… je crois que je confonds jeux vidéo et réalité. Ça arrive hein, soyez heureux que je n'aie pas sorti un AK-47 pour faire un carton dans la rue. Donc avec Field Ops, une unité spéciale passe ses vacances à Cuba et en profite pour confisquer quelques têtes nucléaires à une poignée d'extrémistes révolutionnaires de gauche, genre de Besancenot énervés, mais avec des cigares et sans la poste. Ensuite, l'histoire entraînera nos troupes d'élite dans un tour du monde du terrorisme : Ukraine, Afghanistan, Levallois-Perret… Et ces petits soldats ricains, c'est vous qui les dirigez, d'une part avec des contrôles typiques de Stratégie Temps Réel (4 à 16 unités, selon la mission), d'autre part en mode First Person Shooter. Et là vous me dites : « Comment on peut contrôler quatre types en vue première personne, en même temps ? » Et je vous réponds : « Ah, ah, vous êtes marrant vous, faudrait aller boire un coup ensemble, un de ces quatre. »



Black Hawk Down !
Black Hawk Down !



Toutes les actions peuvent être déclenchées à partir d'un simple menu.

Ah vous êtes sérieux ?

Bienvenue dans l'action. Après avoir donné quelques ordres, vous sautez d'une touche dans la peau d'un des soldats. Rapidement, vous contournez un pâté de maisons et vous prenez de revers les méchants qui se planquent du tir de suppression nourri que le reste de votre équipe leur inflige. Retour en mode STR, vous rassemblez les troupes, puis les divisez en deux squads pour couvrir les chemins suivants… Des scènes comme ça, il y en aura des tonnes dans Field Ops, avec des niveaux assez grands et ouverts à parcourir. Freeze Interactive semble s'être bien occupé de ne pas faire du mode FPS un gadget à son STR. Les deux sont vraiment combinés. Ainsi, aucun soldat dirigé par l'I.A. ne fera de headshot malgré la localisation des dégâts (sauf cas exceptionnellement rares). En revanche, vous pourrez les faire en mode FPS. D'un autre côté, ce sera plus facile de positionner ses troupes en mode STR, avant de les habiter personnellement. Enfin, c'est un peu vous qui voyez, selon vos affinités.



Alors là, on a une vue à la troisième personne d'un soldat qui tire. Ce qui ne correspond pas trop à l'un ou l'autre des gameplays, mais c'est joli.



Incroyable, de l'innovation !

Gérer une dizaine de gars quand on est occupé ailleurs reste un peu difficile. C'est pourquoi Freeze a aussi voulu développer, tenez-vous bien (et vous, tenez-vous mieux, s'il vous plaît), une intelligence artificielle ! « Innecrédibeul », non ? Le pire c'est que je ne suis pas sarcastique : l'I.A. de Field Ops me semble offrir quelques caractéristiques normalement évidentes, mais rarement rencontrées en STR. Ainsi, on pourra placer les soldats en couverture à un coin de maison : ils sortiront automatiquement pour surveiller l'autre côté. De même, lorsqu'on les déplace, ils couvriront une direction chacun pour éviter les surprises. De mieux en mieux : on peut définir une zone de surveillance d'un clic sur la carte et les unités pointeront leurs armes vers cette zone en permanence, même s'ils se déplacent selon une trajectoire totalement différente. Tout cela renforce le côté stratégie tactique du jeu, et ce n'est pas un mal.

Faites vos classes

Pour mener à bien vos missions, vous aurez à disposition sept classes de personnages. Un médecin pour délivrer des arrêts maladie, un antitank pour tout exploser (même les tanks), un heavy gunner pour bouffer toutes les munitions, un ingé pour piéger les véhicules et tout faire sauter (lui avec), un sniper pour mettre un peu de plomb dans les têtes, un tech que j'ai pas bien compris ce qu'il faisait, un spec ops qui doit être le soldat de base, et c'est presque tout. Car en plus, le jeu vous fournit quelques héros, à ne pas laisser crever vu qu'ils sont importants pour le scénar. Tout ce petit monde progresse en expérience durant les combats, ce qui leur permet d'améliorer leurs stats ou leur équipement. Freeze Interactive a aussi inclus des véhicules dans son jeu, pour lui donner un petit côté GTA. On peut les conduire en cliquant sur la carte ou en mode à la troisième personne, ce qui rend le titre encore un poil plus compliqué. Oui je l'avoue, il faut tout de même un petit temps d'adaptation pour comprendre Field Ops (on a pu y jouer un peu…), mais ça a l'air bien sympa.

Fonctionnera-t-il ?

En plus de la campagne solo, le multi de Field Ops devrait fournir un nouveau type de sensation avec son mélange de gameplay. Les modes sont classiques (Conquer, VIP, Bomb run), mais à trois contre trois, certains jouant FPS et d'autres STR, il y a de quoi développer des stratégies de fourbe. Et pour ne rien gâcher, le jeu est plutôt beau et bien animé. Reste à voir s'il tournera correctement, car un mauvais frame-rate pourra pénaliser les joueurs FPS et perturber le fragile équilibre voulu par Freeze Interactive. Pour l'instant, la prise en main a l'air correcte et la vue à la première personne n'a apparemment rien à envier à celle d'un FPS pur et dur. On précisera notre jugement dès qu'une version preview sera disponible. Field Ops tiendra-t-il ses promesses ? Quel suspense ! En attendant, je vais aller manger moi.

Fumble





Un poil de physique pour tout renverser en char, ça ne mange pas de pain.





Armes à deux mains et foudre sont les deux mamelles du héros nordique (oui je sais, le contexte, et l'expression utilisée, ne collent pas du tout ensemble...)

>Genre : Diablo imminent
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Cyanide Studios/France
>Sortie prévue : « entre le 15 avril et le 15 mai 2007 »

LOKI

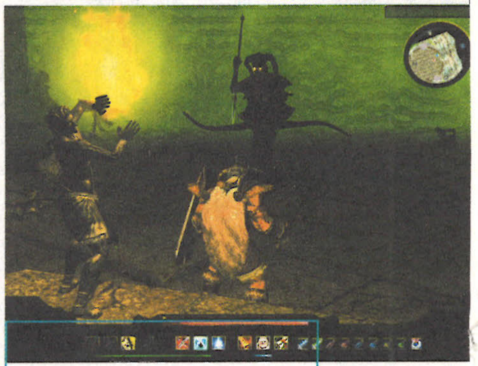
Cela faisait longtemps qu'on avait pas un peu causé de Loki, le Diablo-très-like en développement chez les Français de Cyanide. Nul doute que Focus va bientôt reprendre son opération marketing, mais j'avais envie de prendre les devants et de leur poser quelques questions. Prévu originellement pour fin 2006, il est agréable de constater que Loki n'a pas été rushé pour les fêtes de fin d'année, contrairement à un grand nombre de jeux, dont un certain Silverfall du même éditeur. À présent, Cyanide nous confirme que leur titre est en bêtatest, afin d'équilibrer le gameplay et de débugger puis optimiser le bousin. Eh oui, Loki risque de bien pomper les ressources de votre PC, ce qui ne doit pas ternir le fun du multi. On verra comment Cyanide s'en sort dès qu'une preview sera dispo. En attendant, je suis rassuré sur l'approche des designers par rapport à la difficulté de leur jeu. Il semble que Diablo soit toujours le modèle à suivre, au-delà du gameplay, dans le challenge et l'action frénétique. En prime de quelques réponses, j'ai réussi à extorquer un arbre de compétence du héros nordique, pour que vous vous fassiez une idée de ses pouvoirs.
Un véritable document de game design dans Joy, ça le fait non ?

Joystick : Est-ce que la sortie de jeux comme Titan Quest ou Silverfall a influencé le développement de Loki ?
Cyanide : Oui bien sûr. Silverfall, mais surtout Titan Quest, qui se rapproche beaucoup plus de l'univers de Loki. On a beaucoup regardé les forums des deux titres ainsi que les retours positifs et négatifs des joueurs afin d'éviter de reproduire certaines erreurs dans la mesure du possible. Nous voulons notamment éviter le côté un peu « mou » des combats qui a été reproché à TQ. Techniquement parlant, Loki n'a pas à rougir face à la concurrence, mais c'est surtout le gameplay beaucoup plus proche d'un Diablo qui le différencie.

Avez-vous modifié/abandonné/rajouté des idées de gameplay ? Je me souviens que l'Aztèque semblait plus complet (ou tout du moins, complexe) que les autres héros.
Au niveau des personnages, la plupart des idées de compétences ont pu être implémentées, tandis que d'autres idées de game system ont été abandonnées très tôt. Celles qui changeaient profondément le système de jeu, par exemple, comme l'influence de l'environnement dans le gameplay ou les nombreuses idées de pièges. Pour les personnages, il était prévu que deux d'entre eux soient simples à jouer, dans des registres classiques : le Nordique orienté combat corps à corps/tank et l'Égyptien, orienté distance/magie. Les deux autres devaient être plus complexes et subtils : la Grecque avec ses pièges et compétences mixant attaque/défense, et l'Aztèque avec sa magie du monde des esprits. Globalement, les changements n'ont pas modifié en profondeur les personnages, mais les ont affinés.

Il y a un an, vous disiez être intéressé par le mod DotA et peut-être vous en inspirer. Avez-vous suivi cette voie ?
Pour DotA, nous gardons en tête cette idée mais nous n'avons pas eu le temps d'inclure dans Loki un mode de jeu similaire, qui demande un temps de réglage très conséquent (ndFumble : Boh pas besoin, DotA c'est bien déséquilibré et tout le monde y joue quand même !). Cependant, nous restons très intéressés par un mode de jeu intense à plusieurs joueurs avec des objectifs dynamiques pour de courtes sessions de jeu. Nous aurons peut-être l'occasion de travailler sur un tel mode lors d'un patch de contenu.

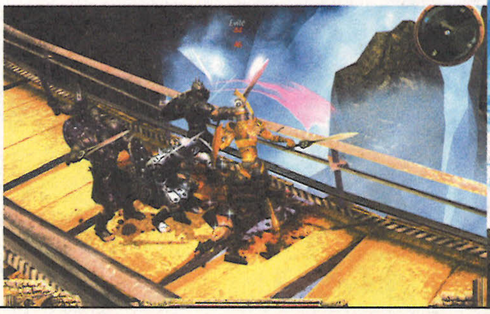
Fumble



Les différentes mythologies humaines ne manquent pas de persos hauts en couleur idéaux pour faire des Boss de fin de niveau, comme Medusa, par exemple.

Le design de cet ennemi me semble particulièrement réussi.





Arbre de compétence NORDIQUE - THOR

CHARGE DU TAUREAU
NIVEAU 1
Coup Spécial : Le Nordique charge dans la direction voulue, repousse les ennemis touchés et peut les assommer (état Assommé).

FRAPPE DE THOR
NIVEAU 1
Coup Spécial : Coup puissant qui fracasse le crâne de la cible ennemie touchée. Nécessite une épée 2M, une hache 2M ou un marteau 2M.

CRI DE GUERRE
NIVEAU 1
Coup Spécial : : Cri de guerre qui augmente la rage gagnée (état Enragé) à chaque coup réussi pour une durée déterminée.



COUP PUISSANT
NIVEAU 15
Coup Spécial : Coup violent qui peut faire tomber la cible ennemie touchée (état Tombé). Nécessite une épée 2M, une hache 2M ou un marteau 2M.

COUP FOUDROYANT
NIVEAU 15
Coup Spécial : Coup qui fait tomber un éclair sur la cible ennemie touchée. L'éclair inflige des dégâts de foudre.

FORCE DES GÉANTS
NIVEAU 30
Coup Spécial : : Cri de guerre qui confère la force des géants au lanceur (état Fortifié) pour une durée déterminée.

COUP AFFAIBLISSANT
NIVEAU 30
Coup Spécial : Coup qui engourdit et affaiblit la cible ennemie touchée (état Affaibli).
Nécessite une épée 2M, une hache 2M ou un marteau 2M.

PUISSANCE DE THOR
NIVEAU 30
Coup Spécial : Grand coup circulaire autour du lanceur qui repousse les ennemis touchés. Nécessite une épée 2M, une hache 2M ou un marteau 2M.

FRACASSEUR DE GÉANT
NIVEAU 45
Coup Spécial : Coup dévastateur qui a des chances d'assommer (état Assommé) et de baisser la défense (état Fragilisé) de la cible ennemie touchée. Nécessite une épée 2M, une hache 2M ou un marteau 2M.



Entre les gros Boss, il faudra, bien entendu, tailler son chemin à travers des hordes de sbires/chaire à épée.

ÉCLAIR DÉVASTATEUR
NIVEAU 45
Sort : Enchantement qui se déclenche au prochain coup normal en générant une chaîne d'éclair près de la cible ennemie touchée. Les éclairs peuvent électrocuter chaque cible ennemie touchée (état Foudroyé).

RAGE DE THOR
NIVEAU 60
Coup Spécial : Terrible enchaînement de trois coups sur la cible ennemie touchée. Chaque coup interrompt la cible et le troisième coup peut la faire tomber (état Tombé). Nécessite une épée 2M, une hache 2M ou un marteau 2M.

FRAPPE DE MJOLLNIR
NIVEAU 60
Coup Spécial : Coup qui fait tomber le marteau de Thor sur la cible ennemie touchée et qui entraîne des éclairs à la chaîne près de la cible. Les éclairs peuvent électrocuter chaque cible (état Foudroyé).

MAÎTRISE DES ARMES À DEUX MAINS
NIVEAU 1
Talent : : Augmente la précision et les dégâts du Nordique en utilisant des armes à deux mains (épée 2M, hache 2M, marteau 2M).

RÉSISTANCE ACCRUE
NIVEAU 15
Talent : Augmente la défense du Nordique.

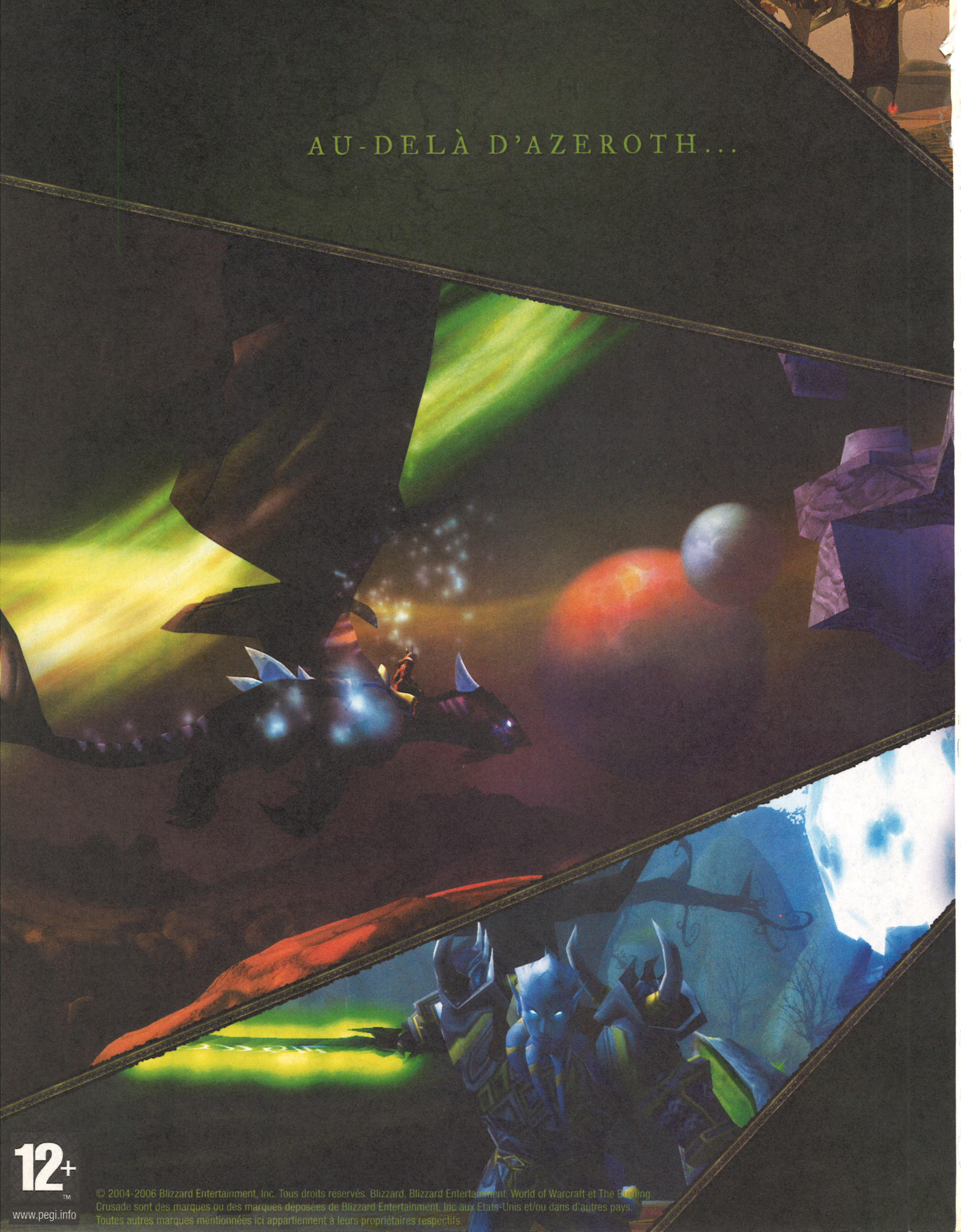
RÉSISTANCE AUX ALTÉRATIONS
NIVEAU 30
Talent : Augmente toutes les résistances aux altérations d'état négatives du Nordique.

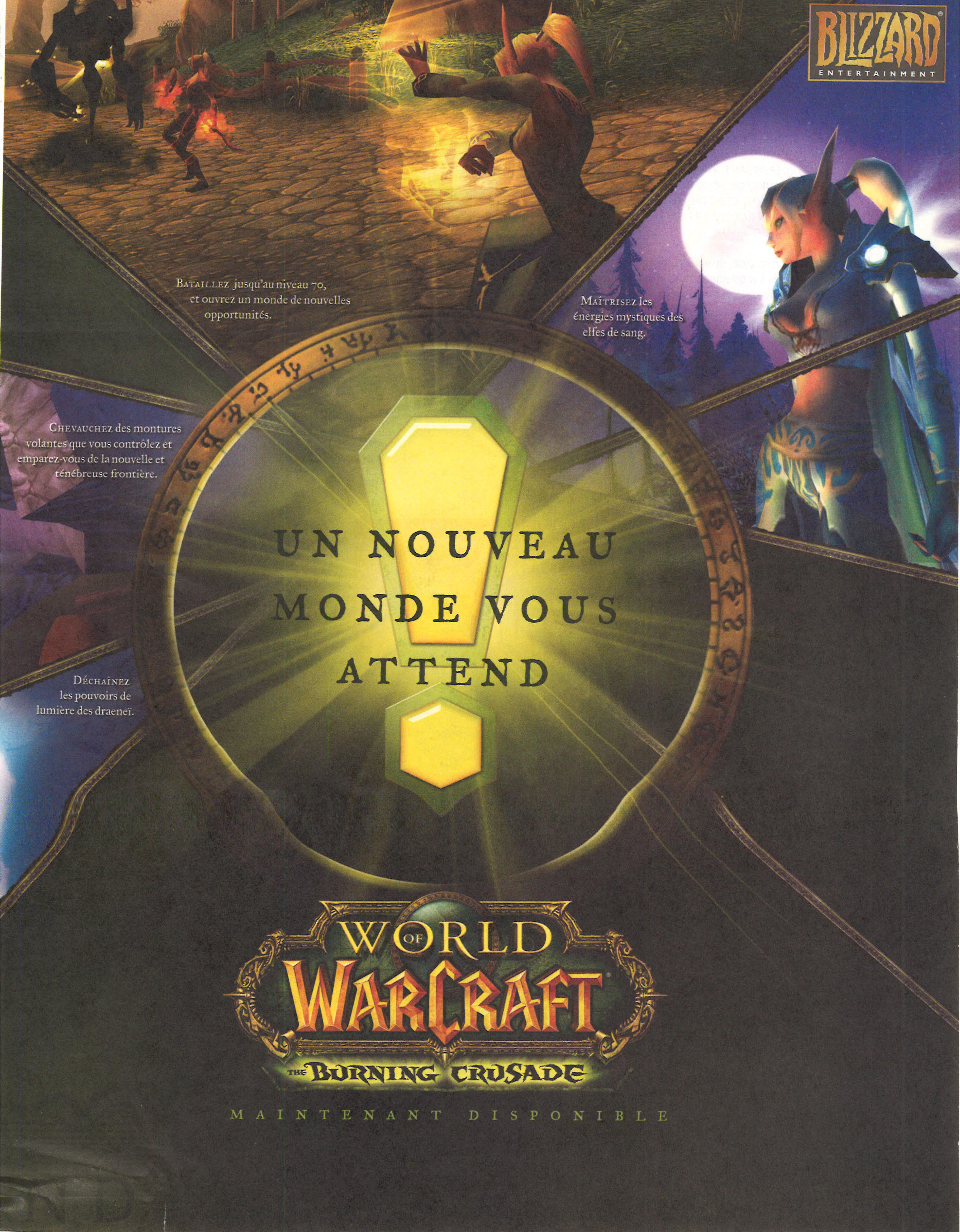
RÉSISTANCE À LA FOUDRE
NIVEAU 45
Talent : Augmente la résistance à la foudre du Nordique.

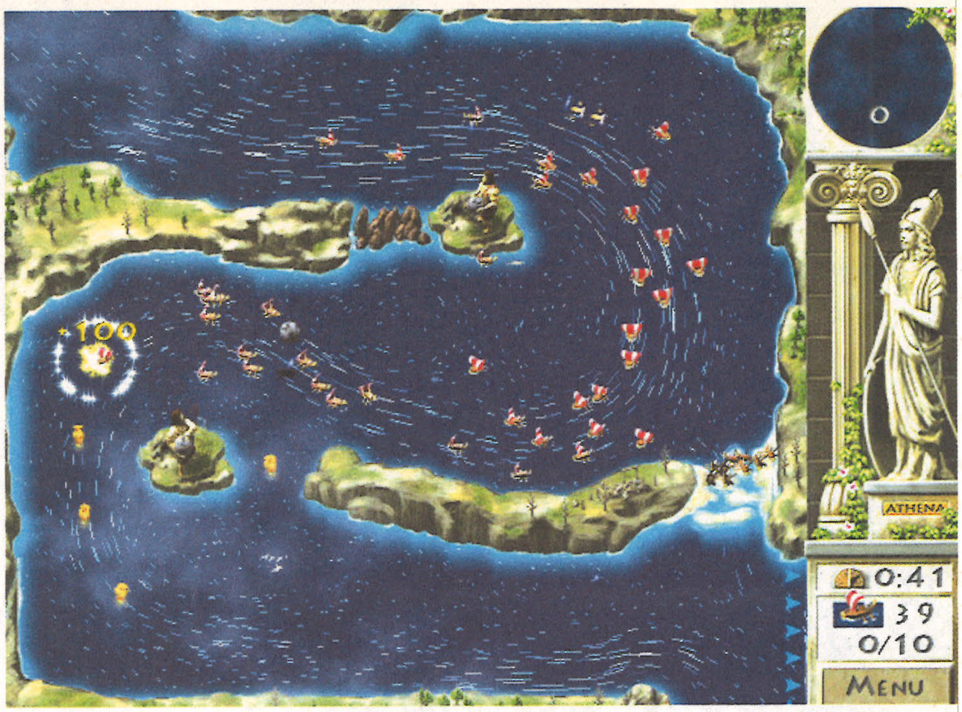
GLYPHE DE FOUDRE
NIVEAU 45
Talent : Augmente les dégâts de foudre des compétences du Nordique (Coup Foudroyant, Éclair Dévastateur, Frappe de Mjöllnir).

J'arrive pas à mater les screens de Loki sans penser aux chevaliers du zodiaque, c'est dingue…




AU-DELÀ D'AZEROTH...
12+
www.pegi.info
© 2004-2006 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft et The Burning Crusade sont des marques ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes autres marques mentionnées ici appartiennent à leurs propriétaires respectifs.


BLIZZARD
ENTERTAINMENT
BATAILLEZ jusqu'au niveau 70, et ouvrez un monde de nouvelles opportunités.
MAÎTRISEZ les énergies mystiques des elfes de sang.
CHEVAUCHEZ des montures volantes que vous contrôlez et emparez-vous de la nouvelle et ténébreuse frontière.
DÉCHAÎNEZ les pouvoirs de lumière des draeneï.
UN NOUVEAU MONDE VOUS ATTEND
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
MAINTENANT DISPONIBLE

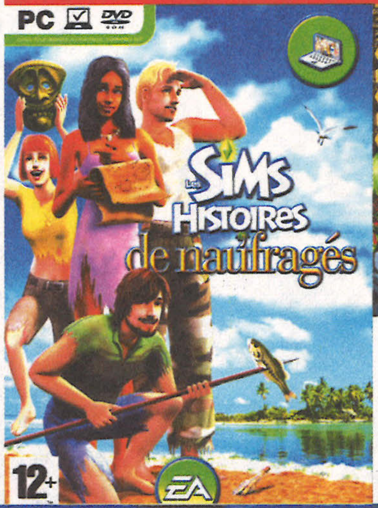


The Odyssey : Winds of Athena, un excellent petit jeu de réflexion.

Depuis maintenant deux ans, on vous bassine avec le jeu vidéo indépendant. Au vu des nombreux retours, ça vous plaît. Mais ça marche vraiment, ces conneries ? Sommes-nous bien en route vers le futur ? État des lieux.

En février 2006, on vous tartinait huit grosses pages sur quelques-unes des solutions proposées par divers protagonistes désireux de mettre un pied dans l'univers « indé ». Pile un an plus tard, il est logique de revenir sur tout ça et de voir où on en est. D'autant que de nouveaux acteurs ont fait leur apparition au casting et tiennent à prendre rapidement le premier rôle. Alors, je vous invite à un petit tour d'horizon. On enchaînera ensuite sur la présentation d'un gros jeu indé qui poutre (Mr Robot), suivi d'une présentation du futur et très prometteur Battle for Independence. Comme on ne fait pas les choses à moitié, on a ajouté une interview des développeurs de ces deux jeux. Et pour la bonne bouche, assaisonnons tout cela de quatre belles pages de jeux indépendants dans la rubrique Déclaration d'indépendance. Comme on dit dans les supermarchés : « Si vous trouvez moins cher ailleurs, on vous rembourse la différence ! » Allez, c'est parti, fermez les yeux, comptez jusqu'à cent, rouvrez-les et commencez à me chercher. Petit indice : je suis dans le paragraphe juste dessous...

LIBRES COMME L'AIR ?



Oh, que ça a l'air original...



Très fun, Virtual Villagers se dotera bientôt d'un second chapitre.



Le vôtre oui, mais jusqu'à quand ?


Defcon ou la bombe de 2006 par Introversion.

Géant vert

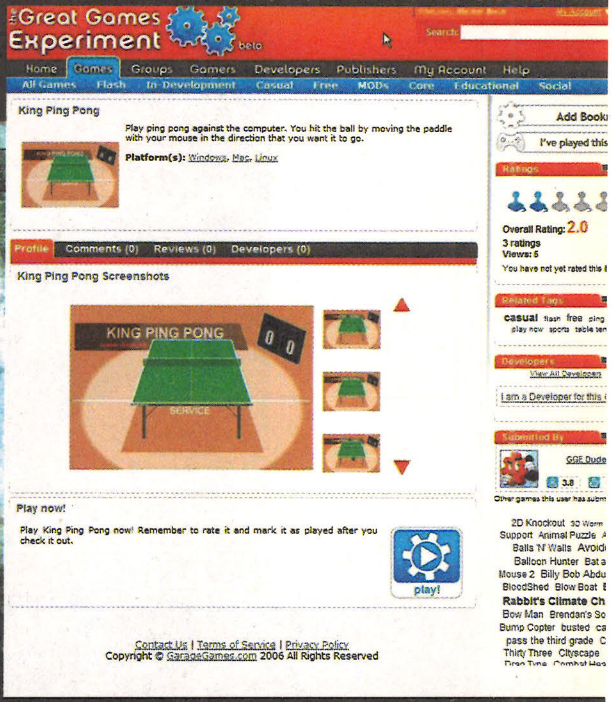
Bravo, vous avez gagné le droit à ce que je vous parle du gros acteur que personne ne voyait venir il y a encore un an : Microsoft et sa plate-forme XNA Game Studio Express (C_Wizz a écrit un gros dossier sur le sujet p.107) Forcément, une telle entreprise s'impliquant dans le monde du jeu indépendant, ça prête à sourire... Et pourtant, à Redmond, ils y croient ! Les motivations peuvent laisser perplexe, car quel est l'intérêt, pour un tel mastodonte, de soutenir les tout petits développeurs ? Mais lorsque l'on voit les premiers jeux réalisés avec XNA, force est de constater que le travail abattu est conséquent. Difficile de ne pas être impressionné par les réalisations possibles ! On riait (un peu) lorsqu'ils affirmaient permettre la réalisation d'un Halo 2 avec leur outil, on rit nettement moins quand on voit tourner XNA Racer. Malgré tout, on ne comprend pas très bien où ils veulent en venir et comment ils comptent développer la distribution des jeux. De plus, on cherche un peu la logique, quand on sait que les gens du Xbox Live Arcade (XBLA, service de téléchargement direct) travaillent en parallèle – sans contact réel avec leurs potes de XNA – afin d'acheter des titres indé pour alimenter leur service...

Atelier du temps présent

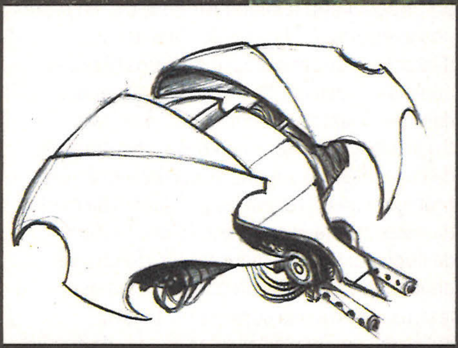
Histoire d'illustrer encore un peu plus ce bordel ambiant, on peut également parler de GarageGames. Les célèbres auteurs du Torque Engine (un moteur 3D bon marché, plébiscité par une partie de la communauté indé) viennent de lancer leur Myspace du jeu vidéo : www.greatgamesexperiment.com/account. Un très gros site communautaire destiné aux



Parfois, pour développer un « vrai » jeu, il faut en passer par là…



Le site Great Games Experiment se propose de réunir joueurs et développeurs.



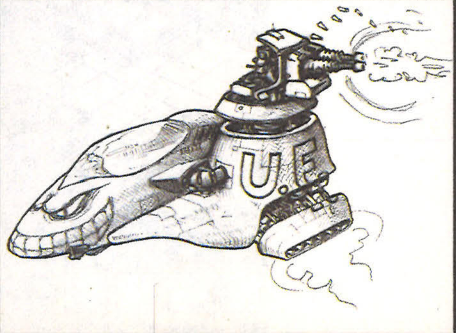
rencontres entre joueurs et développeurs. Petite question : tout cela est-il bien normal, compte tenu que GarageGames travaille main dans la main avec Microsoft sur XNA et que le géant de Redmond compte lui aussi créer sa propre communauté… ? On peut au moins en déduire une chose, c'est que la course au représentant majeur du jeu vidéo indépendant est lancée. La bataille promet d'être acharnée. Ces deux larrons ne sont d'ailleurs pas les seuls à lorgner du côté de l'indé. Chez Electronic Arts aussi, on regarde ça avec beaucoup d'attention – bien que dans une tout autre démarche. En effet, un des prochains volets de la série des Sims s'intitulera Histoire de naufragés (http://sims2.fr/pages.view_page.asp ?id=339). Le concept ressemble furieusement à celui du Virtual Villagers de Last Day of Work. Comme c'est étrange…

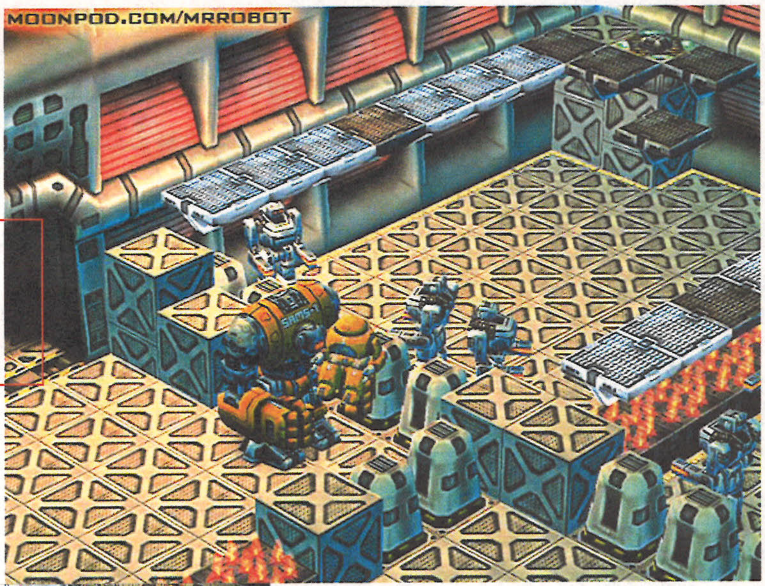
FUTUR IMPRÉVISIBLE



Loin de toute cette agitation de marionnettistes avides de tirer les ficelles, les développeurs, eux, continuent à avancer. J'ai déjà cité l'excellent Virtual Villagers dont la suite est en chantier (www.virtualvillagers.com), mais on pense évidemment à Introversion Software qui nous a récemment gratifié d'un magistral Defcon (http://introversion.co.uk), sans oublier Liquid Dragon Studios et son incontournable The Odyssey : Winds of Athena (www.liquiddragon.com). Mais derrière ces réussites commerciales (et artistiques !) se cache aussi une autre réalité, plus sombre, celle des développeurs qui rament pour financer leurs productions. Un exemple : les développeurs du mod Natural Selection 2 pour Half-Life 2, contraints de remplir leurs caisses grâce à un jeu de… Sudoku (www.zenofsudoku.com). Il ne faut pas se leurrer, ces intrépides sont largement majoritaires, et gagner de l'argent dans l'indé reste incroyablement difficile. Faire preuve de la meilleure volonté du monde ne suffira pas. « Dans le jeu vidéo, les idées ne valent pas grand-chose si vous n'êtes pas capable de les réaliser », confirme Jeremy Chatelaine (développeur de Battle for Independence), avant de rappeler que même Introversion est passé à deux doigts de la banqueroute lors du développement de Darwinia. Être réaliste, voilà ce qui sauvera probablement tous ceux qui tentent de se lancer dans l'aventure du jeu indépendant.







Faites toujours ce que vous dit le gros robot pataud. Sinon il vous casse la gueule.



SI VOUS RÊVEZ DE LA TUERIE DU MOIS EN INDÉ, NE CHERCHEZ PLUS, ELLE EST ICI ET ELLE S'APPELLE MR ROBOT. COMME QUOI, UN TITRE IDIOT, ÇA NE FAIT PAS POUR AUTANT UN JEU RIDICULE.

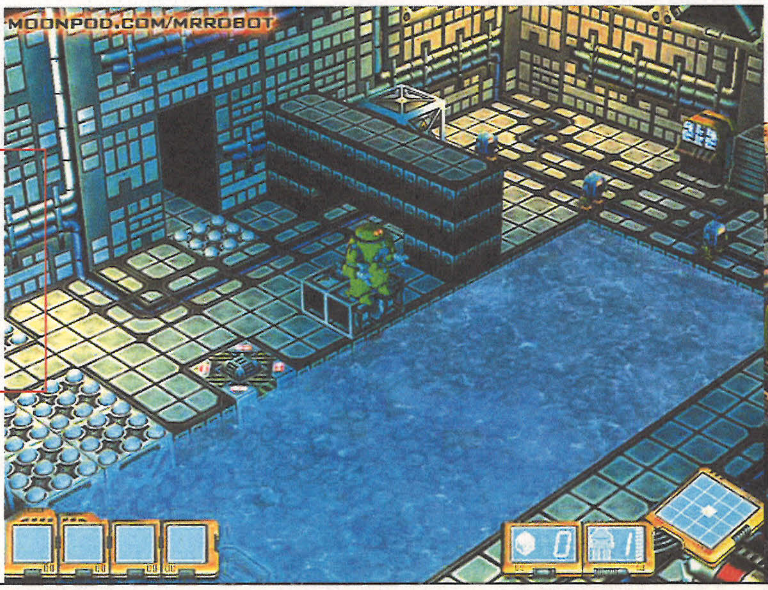
MR ROBOT

« Le progrès, trop robot pour être vrai », ironisait Jacques Prévert. Isaac Asimov, lui, pensait très certainement le contraire. C'est peut-être pour ça que les développeurs anglais de Moonpod ont choisi pour leur héros de Mr Robot le nom du célèbre auteur de science-fiction, plutôt que celui de l'excellent poète français. Car Asimov, tout comme Astro, est un petit robot. Et un robot à tout faire, ce qui lui sera bien utile au cours de sa longue aventure. Donc Asimov, voici l'ami lecteur ; ami lecteur, je te présente Asimov.

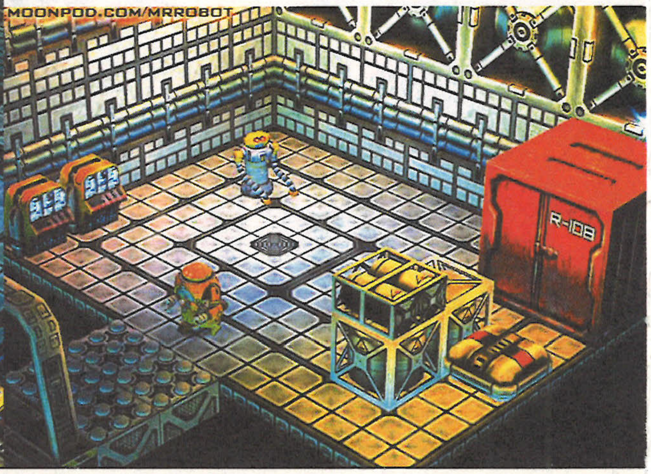
Maintenant que les présentations sont faites, laissez-moi être direct : Mr Robot est une petite bombe. Un jeu de plates-formes comme on n'en fait plus (enfin, si, la preuve), mais aussi d'énigmes et de combats au tour par tour, le tout agrémenté d'éléments de jeu de rôle. Comment ça, vous n'avez rien compris ? En plus, vous avez regardé les captures d'écran et vous ne trouvez pas ça très impressionnant. C'est normal, le jeu n'utilise pas le dernier moteur 3D super-tip-top-fashion-tendance. Pour autant et contrairement à ce que les images peuvent laisser penser, Mr Robot est bel et bien en 3D intégrale, mais avec une caméra fixée sur un angle de vue défini. Et je vous assure, quand ça bouge, c'est nettement plus impressionnant, même si le but du jeu n'est de toute façon pas d'en prendre plein les mirettes.

CROQUE-MONSIEUR

Passons sur l'aspect technique, après tout, on s'en fout. Revenons donc à l'essence d'un vrai bon jeu : son gameplay. Comme expliqué précédemment, résumer Mr Robot, c'est toute une aventure. Ah ben voilà, c'est un jeu d'aventure, au sens propre. Le héros (Asimov, donc) se trouve attribué à différentes tâches dans de gigantesques vaisseaux spatiaux. Il marche, court, saute (sur des plates-formes, des ascenseurs), répond aux ordres de divers protagonistes et résout les problèmes de ces derniers du mieux qu'il peut. Tantôt il suffira de déplacer un conteneur, tantôt il faudra se connecter à un robot infecté pour éradiquer le virus qui en a pris possession. C'est là qu'interviennent d'ailleurs les phases de combat – proches de ce qu'on peut voir dans un Heroes of Might & Magic, avec une représentation de profil et des ordres à attribuer au héros (frapper, se soigner, utiliser un super pouvoir…) pour sortir vainqueur de la joute. Bref, il faudrait un nombre incalculable de pages pour résumer ce jeu doté d'une jouabilité exquise et d'une excellente durée de vie (comptez plus de dix heures à toute vitesse et une bonne quarantaine pour tout découvrir). Une démo est disponible sur le site officiel et je ne peux que vous encourager à essayer cette petite perle du jeu indépendant.



Une grosse mare de liquide corrosif. Premier tip jeu : si vous sautez là-dedans, il y a un chouette passage secret. Second tip jeu : je déconne.



Starscape, première production du studio Moonpod.





LES DÉVELOPPEURS DE MR ROBOT, QUI EXERÇAIENT DANS L'INDUSTRIE, ONT DÉSORMAIS CHOISI LA VOIE « INDÉ » EN CRÉANT LEUR PROPRE STUDIO – MOONPOD. COMME ON EST CURIEUX, ON A DEMANDÉ POURQUOI À L'UN D'ENTRE EUX, NICK TIPPING (À GAUCHE SUR LA PHOTO).

Joystick : Bonjour, pouvez-vous présenter Moonpod à nos lecteurs ?
Nick Tipping : Oui, Moonpod est composé de deux personnes : Mark Featherstone, qui s'occupe du game design et de la programmation, et de moi, qui prends en charge toute la partie artistique.

Pourquoi avoir choisi la voie du développement indépendant ?
Nous avons d'abord travaillé dans l'industrie, chez Gremlin, Infogrames et Rage Games, en étant toujours gênés par la trop grande importance du marketing. On voulait plus de liberté artistique.

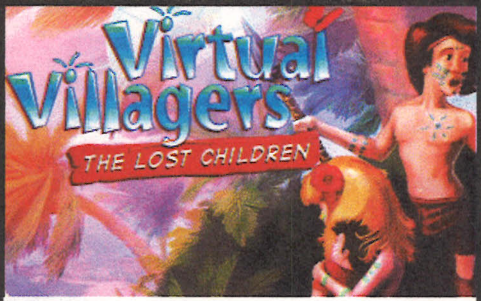
Développer en indé, c'est réellement plus de liberté ? Car, quand vous devez vous occuper de tout – trouver les fonds, communiquer avec la presse... –, vous disposez de moins de temps pour vous occuper de votre projet ?
C'est certain ! Mais pour être honnête, on ne pourrait pas se passer de cette liberté. Bien sûr, il y a les contraintes. Les efforts à fournir en communication sont bien plus importants qu'on ne l'avait envisagé au départ. L'industrie du jeu vidéo n'est pas vraiment le meilleur endroit pour faire de l'argent en se tournant les pouces. Il faut vraiment être passionné !

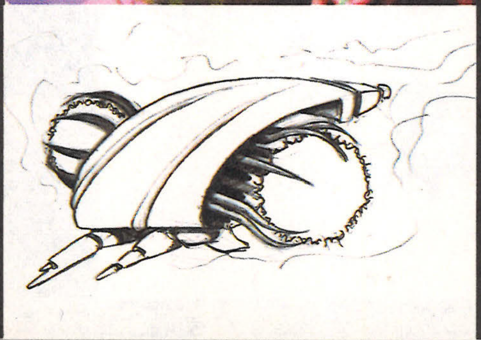
Combien de personnes ont travaillé sur Mr Robot ?
Mark et moi, même si le moteur a été écrit par un autre programmeur qui travaillait avec nous au début du projet. Nous avons également délégué la musique et les effets sonores à des personnes extérieures. Et pour la première fois, nous avons fait appel à un scénariste. De plus, nous avons engagé une actrice professionnelle pour lire le texte d'introduction du jeu (N.D.L.R. : Rebecca Gethings, qui joue un petit rôle dans Casino Royale).

Financièrement, c'est intéressant de développer son jeu en indé ?
Si, par « intéressant », vous voulez dire se nourrir de nouilles lyophilisées, rouler en Honda Civic de 1993 et fêter la sortie de votre jeu dans un petit resto indien perdu dans un coin de Sheffield en terminant la soirée sur quelques pintes de bière bon marché, alors, oui ! Si vous voulez dire dîner dans un resto huppé, rouler en Aston Martin et fêter la sortie du jeu par une réception sur un yacht à Monte-Carlo en finissant la soirée le nez entre les seins d'une star du porno, alors, c'est non ! Malheureusement.



Que pensez-vous de XNA Game Studio et de tout ce que fait Microsoft en ce moment envers les développeurs indépendants ?
En fait, on regarde du côté d'XNA pour notre futur projet. L'idée de développer sur de multiples plates-formes est réellement intéressante. Et ce que nous apprécions vraiment, c'est toute la partie technique prise en charge par Microsoft. Avec XNA, une grosse partie du boulot est déjà faite. Il reste encore des questions sur les licences pour Xbox 360, mais je suis sûr que MS a tout prévu pour la version finale d'XNA. Nous verrons.





DÉTRUIRE, TUER, ATOMISER L'ADVERSAIRE, ÇA VOUS PLAÎT ? ET VOUS N'AIMEZ PAS LES UNIVERS HEROIC-FANTASY ? J'AI PEUT-ÊTRE CE QU'IL VOUS FAUT…



La grande différence avec DotA ? L'univers, bien sûr !

BATTLE FOR INDEPENDENCE

Battle for Independence est un jeu de stratégie en temps réel futuriste, axé sur le multijoueur et complètement inspiré de Defense of the Ancients (DotA). Donc, forcément, si vous ne connaissez pas ce célèbre mod pour Warcraft III, vous n'êtes pas très avancé par mon explication. Alors, c'est parti : de chaque côté de la carte se trouve un camp dirigé par l'intelligence artificielle. Ces deux camps étant de force égale, personne n'arriverait à dominer l'autre et le résultat se solderait irrémédiablement par un match nul (dans tous les sens du terme). C'est là qu'interviennent les joueurs, en dirigeant des « héros », des unités spéciales de plus en plus puissantes au fur et à mesure de leur gain d'expérience. Les joueurs peuvent alors alterner entre différents pouvoirs spéciaux et s'équiper d'objets divers afin d'être parés à renverser le camp adverse. Chaque unité spéciale dispose évidemment de pouvoirs spécifiques et de différentes combinaisons avec ses coéquipiers. Oui, car le jeu se jouant jusqu'à douze joyeux drilles, d'autres joueurs peuvent se joindre à nous. Une fois la partie terminée, on reprend tout à zéro en essayant des tactiques inédites, d'autres coéquipiers et de nouveaux adversaires. Les combinaisons étant très nombreuses, difficile de participer deux fois à la même partie…


Six joueurs par camp, ça va péter, chérie.

Qui s'y frotte…





CLAIR ET NET

Alléchant sur le papier, BFI est évidemment attendu au tournant, son modèle s'étant déjà taillé une réputation de folie dans la communauté des fans de joutes en multijoueur. Le risque de décevoir est donc très grand. Et je vous avoue que, n'ayant pas eu la chance de mettre la main sur une version jouable, je préfère modérer mon enthousiasme pourtant prêt à faire de joyeux petits bonds frénétiques à la lecture des caractéristiques de cette production très osée. Alors je vais rester calme, pragmatique et préciser encore deux ou trois petites choses. Tout d'abord, la sortie du jeu est prévue entre mars et juin si tout va bien ; mais son développeur n'étant pas le dernier des manches (voir son interview à droite), le tout paraît plutôt réaliste. Si vous êtes du genre casse-cou, vous pouvez d'ailleurs réserver le jeu sur son blog officiel http://jeremy.chatelaine.name/bfi/. Ce dernier vous permettra d'ailleurs de suivre la fin du développement pas à pas. Quant à moi, j'aurai le plaisir de vous en reparler très bientôt, dès que la version finale sera disponible. Avec un tel titre à double sens, franchement, comment résister à l'envie d'y croire ?



Ancien de chez Lionhead (Black & White), Jeremy Chatelaine développe désormais Battle for Independence. Et en solo, s'il vous plaît.



Joystick : Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?
Jeremy Chatelaine : Bien sûr ! Je me nomme Jeremy Chatelaine. Je suis français, marié, bientôt papa, mais je suis aussi un développeur de jeu vidéo qui a de la bouteille.

Pourquoi avoir choisi la voie du développement indépendant ?
Aussi loin que je me rappelle, je n'ai jamais pu m'empêcher de faire des jeux en parallèle des jeux « pros ». Mais il aura tout de même fallu un élément déclencheur : un ami qui a fait un jeu en tant qu'indépendant, avec mon moteur 3D (N.D.L.R. : Christophe Kohler, auteur du Monde des Ronrons).

Quand on regarde ce qui se passe en ce moment on a l'impression d'un retour aux sources vers l'époque où tout le monde développait dans son coin, non ?
Travailler pour les entreprises de jeux vidéo est devenu bien moins palpitant. Il y a de plus en plus de contraintes et de moins en moins de liberté créatrice, ça ressemblerait presque à du travail en usine pour le coup. Sur Black and White, si je voulais ajouter ou changer un truc, je prenais un peu plus de temps pour donner vie à mon idée. Si j'avais voulu faire la même chose sur un jeu chez EA, le scénario aurait été bien différent. Il aurait fallu en parler avant avec le lead designer et, après son accord, avoir l'approbation de celui qui détient la licence, puis celle du manager, etc.

Le Monde des Ronrons, développé avec le moteur de Jeremy Chatelaine.



Combien de personnes travaillent sur Battle for Independence ?
Eh bien, il n'y a que moi qui travaille à plein temps sur le projet. Mais c'est surtout pour limiter les coûts, et j'espère que ce ne sera pas toujours comme ça. J'emploie un artiste espagnol freelance pour les graphismes du jeu.

Et le temps nécessaire pour un tel développement ?
Je me suis donné huit mois, mais là encore, l'information reste à prendre avec des pincettes. Car je ne rencontre aucune difficulté majeure technique grâce à mon expérience dans le jeu vidéo et à mon moteur de jeu qui a déjà fait ses preuves.

Quelle est ton opinion à propos de XNA Game Studio et de tout ce que fait Microsoft en ce moment vis-à-vis des développeurs indépendants ?
Microsoft, c'est un peu comme le réchauffement climatique : on sait que ce n'est pas bien, qu'on va finir par payer le prix fort par la suite, mais on n'ose trop rien faire car on aime bien les avantages que ça offre pour le moment. Lorsque je les vois vouloir contrôler la création du jeu en plus des plates-formes (PC/Xbox), j'émets quelques réticences. En tout cas, la technologie mise à disposition est plutôt décevante pour l'instant... D'un autre côté, je ne peux que me réjouir qu'ils participent à démocratiser la création des jeux vidéo et à ouvrir le développement console aux amateurs. Même de façon limitée, ça reste un pas dans la bonne direction.



Le monsieur a bossé sur Black & White – un jeu plein de promesses.



Le mode Escarmouche proposera différents types d'I.A. plutôt que les traditionnels niveaux de difficultés.

SUPREME COMMANDER

GENRE
Candidat messie

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
23 février 2007

Après une phase de bêta multi ouverte à quelques élus triés sur le volet, Chris Taylor nous a enfin fait parvenir une version solo jouable de son nouveau bébé, le très attendu Supreme Commander. L'occasion pour nous d'en apprendre un peu plus sur le background du titre et de vous en faire profiter aussi, parce qu'on vous aime bien. Alors, si j'ai bien tout compris, ça se passe en 3800 et à force d'en avoir marre d'attendre Duke Nukem Forever, la population de la planète a fini par tout faire péter. Ah, non, ça c'est Yavin qui raconte des conneries. En fait, ce n'est pas du tout ça. Nous sommes bien en 3800, mais au crépuscule d'une guerre qui semblait pourtant interminable. Sur le champ de bataille, trois factions : l'U.E.F. (United Earth Federation, fondée sur les vestiges de l'Empire Galactique), les Cybrans (des mecs avec des implants cybernétiques qui ont proclamé leur indépendance) et les Aeons (des « fanboys » adorateurs d'une race extra-terrestre). Et tout ce beau monde se tape joyeusement dessus sans qu'on sache encore vraiment pourquoi. Pour nous, joueurs, ça se traduit évidemment par la présence de trois campagnes (une par faction), elles-mêmes divisées en plusieurs chapitres. Classique mais efficace, comme dirait l'autre. La version « preview » reçue ne proposait que celle de l'U.E.F. (et trois maps en mode « escarmouche ») mais cela permettait déjà de se faire une idée. Les habitués des RTS retrouveront rapidement leurs marques : on devra gérer deux ressources (masse et énergie) qui permettront de construire et d'entretenir des unités (ingénieurs ou militaires) et de fabriquer des bâtiments qui donneront à leur tour accès à d'autres unités, etc. Encore une fois, rien de bien neuf.





STFU NOOB

Là où SupCom se démarque, c'est dans la quantité de possibilités tactiques offertes au joueur : oui, vous allez en baver avec le micromanagement de centaines d'unités, mais heureusement, de nombreux outils sont mis à votre disposition pour automatiser certaines tâches. Le titre confirme donc ce qu'annonçait Taylor : SupCom s'adresse avant tout à des joueurs aguerris. Si c'est votre premier RTS, je vous souhaite bien du plaisir. Bon, j'imagine que la question qui est sur toutes les lèvres est la suivante : est-ce que ma machine va réussir à faire tourner le jeu sans se tirer une balle ? Rien n'est moins sûr. Sans vouloir vous effrayer, avec les options graphiques réglées en « medium », mon 3GHz ramait lamentablement à dix images/secondes dès qu'un trop grand nombre d'unités venaient à emplir l'écran. Et je n'ai même pas osé le bi-écran, c'est dire. THQ se veut rassurant, promettant une grosse optimisation d'ici la version définitive et il faut espérer qu'ils tiendront leurs promesses, parce que dans ces conditions, c'était un peu tendu pour « micro-manager ». Verdict fin février, si tout va bien.

Faskil



On peut affecter plusieurs points de patrouille à chaque unité, avec, à chaque fois, une indication du temps d'arrivée estimé.



Le « queuing », ce n'est pas un gros mot, c'est un truc bien pratique qui permet de programmer plusieurs constructions à l'avance.







« BANZAÏ ! » Ah non zut, je suis américain. Euhhh... « YEEHHAA ! »

GENRE
Tactique dans le Pacifique
ÉDITEUR
Eidos
DÉVELOPPEUR
Mithis Games/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Premier trimestre 2007

BATTLESTATION : MIDWAY

On vous avait un peu parlé de Battlestation : Midway sans trop savoir quoi vous dire : un jeu sur la guerre du Pacifique vous permettant de contrôler des navires de guerre, des escadrons de chasseurs et de bombardier, des porte-avions et même des sous-marins, au cours de scénarios où la tactique laisse parfois la place à de l'action totalement arcade. Étrange hein ? Heureusement, cette preview clarifie grandement notre point de vue sur Battlestation : Midway, et on peut dire que le premier contact est désastreux.

STFU !

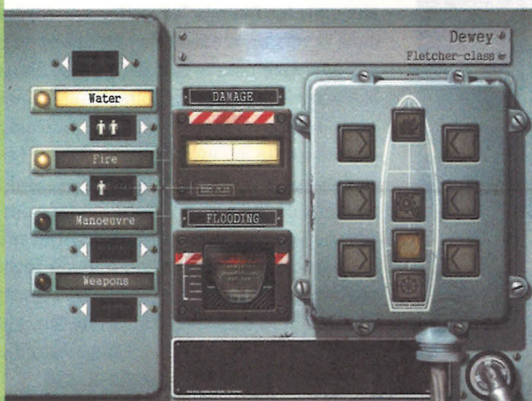
Et le premier contact se fait avec le tutorial. Sinon, on ne capte pas grand-chose. Non pas que ce titre soit complexe : chaque unité peut se diriger comme dans un STR, en utilisant une carte en 2D et en donnant des ordres, ou bien on la joue directement avec la souris et le clavier pour mitrailler, pilonner, voler, manœuvrer, etc. L'interface console (prévue pour la 360) toute simple et le peu d'options par unité aident aussi.

En revanche, les différents véhicules sont nombreux, pour autant de techniques à maîtriser. Ce qui provoque un apprentissage de trois ou quatre heures avec la voix off d'un sergent à l'accent ricain prononcé qui vous expliquera le gameplay lennnntement, dis-tinct-e-ment et EN PARLANT BIEN FORT pour que vous compreniez bien le moindre stupide détail du jeu. Bien entendu, on ne peut pas le zapper. Jamais. C'est insupportable.

Une fois bien énervé...

Heureusement, ce supplice terminé, on joue tranquillement. Enfin, tranquillement, manière de parler. Tout est très intuitif pour ordonner un débarquement naval soutenu par des papys Boyington, avec des sous-marins en furtif. Mais dans le feu de l'action, tout faire en même temps... pfiouuu c'est balèze ! Et surtout quand, en plus, on saute dans la peau d'un pilote pour décimer un escadron jap'. Puis dans un destroyer pour balancer quelques torpilles. Puis dans le porte-avions pour manier les tourelles AA. Et retour dans l'avion en piqué sur le tanker. Le Pacifique arrive sur moi à grande à allure, le vent siffle, la carlingue vibre, je décharge mes mitrailleuses et redresse au dernier moment en appelant ma maman, pour aussitôt engager un nouvel ennemi.
La réalisation est simple et jolie comme un jeu de plateau en 3D, les sensations sont bonnes, le fun grandit au fur et à mesure que l'on joue... Eh bien, si je m'attendais à ça !
Battlestation : Midway s'annonce comme un jeu tout à fait sympathique, et plus encore si le multi fonctionne correctement en équipe. Un test intéressant en perspective !

Fumble



La gestion des dégâts fait partie des idées de gameplay peut-être un poil « en trop. »





L'artillerie est idéale pour aplatir les bases côtières.

GENRE
Sim-UGC
ÉDITEUR
Donkey Games
DÉVELOPPEUR
Comport Interactive/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Fin février 2007

CINEMA EMPIRE

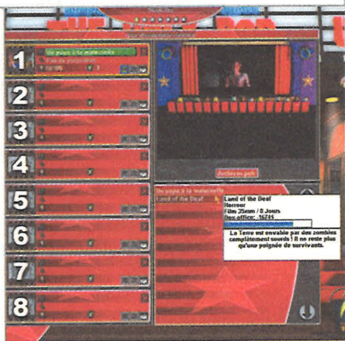
De nos jours, quand un titre de jeu se termine par Tycoon ou Empire, il y a de grandes chances pour que le produit soit une daube à l'arrivée. Au point que Sid Meier a abandonné l'appellation pour son dernier Railroads ! C'est vous dire... Pas que cette triste réalité ne s'applique à Cinema Empire, non non non ! Enfin... si. Ce petit jeu bas de gamme (bad game ?) vous propose de gérer un cinéma depuis la petite salle pourrie au multiplexe rempli de popcorn. Il faut acheter les films, signer la pub, organiser les projections et les doses de junk food pour un maximum de remplissage. Pas question de faire du cinéma de quartier intelligent avec des cycles Monty Python ou l'intégrale Truffaut. Non, ici c'est blockbuster sur blockbuster pour faire rentrer le max de pépettes. Autant vous dire que, dès les premières minutes, Cinema Empire s'annonce aussi ennuyeux et dépassé qu'une heure à programmer son magnétoscope. Reste l'aspect gestion à tester (prochainement) : le fric coulera-t-il à flot sans effort, sera-t-on ruiné sans comprendre pourquoi ? Ou l'économie du jeu se montrera-t-elle bien équilibrée ? vous dira ça, mais au vu des limitations évidentes de ce jeu, je ne suis pas sûr que cela ait un impact réel sur l'intérêt, de toute façon.

Fumble





Voilà qui me rappelle la belle époque de l'amiga.



L'Armée des onze singes, Land of the Deaf... Les noms des films sont parodiés ou détournés. Forcément, je n'imagine pas Donkey Games payer les droits.

GENRE
Camisole ludique
ÉDITEUR
Legendo Entertainment
DÉVELOPPEUR
Legendo Entertainment/ Suède
SORTIE PRÉVUE
Février 2007

DRACULA KIDS

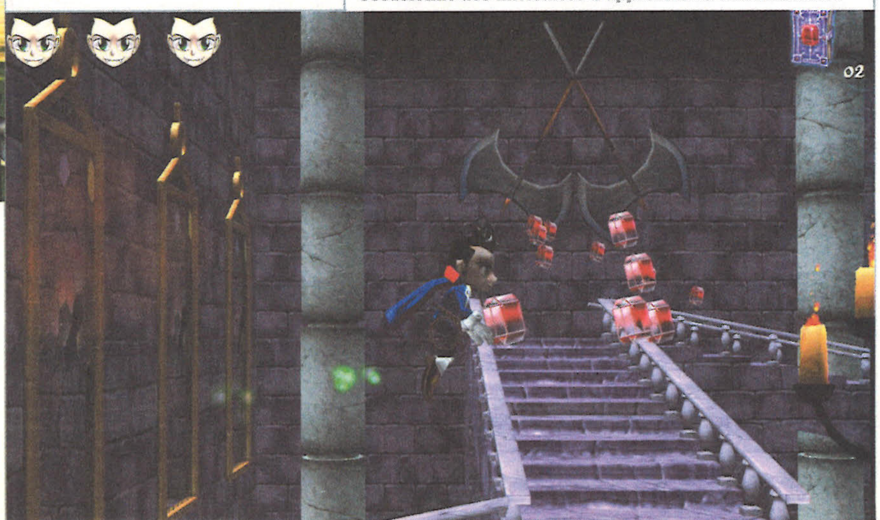
Il en faut pour tout le monde. Non, pas de la drogue. Je parle de jeux vidéo. Et quand je dis pour tout le monde, je pense vraiment pour tout le monde. Même pour les enfants. Et quand je dis les enfants, je pense à tous les enfants ! Même les plus crétins. Oh oui, pas la peine de me regarder comme ça. Ne nous voilons pas la face, il y a des gosses bercés un peu trop près du mur. On ne peut pas tous avoir une progéniture aussi mignonne et intelligente que la mienne par exemple. Oui, ma fille va très bien, merci. Elle joue à la Wii en mangeant la wiimote, une preuve de bon goût. Et donc, pour les autres, les moins doués, il y a Dracula Kids sur PC, un jeu de plate-forme avec un minivampire (ou sa sœur) que l'on dirige dans des mininiveaux pour une durée de vie mini. Et un prix moyen. Tout commence un soir, alors que les Dracula Twins (le nom des jumeaux dans la version précédente) prennent un petit déj' avec leur père le comte Dracula. Débarque alors un chasseur de vampires ! Après je ne sais pas, j'ai zappé l'intro en format B.D. tout pourri pour lancer le jeu en 3D moche. 3D qui ne sert d'ailleurs à rien, toute l'action se passant sur un plan : on avance, on saute, on tape sur des trucs avec son fouet (merci Castlevania) et on ramasse des rubis pour pouvoir invoquer des boules de feu. Zombies, crânes volants, haches qui se balancent sur le chemin, pieux acérés... On attendra le test pour vous dire si vos enfants ont mérité cela ou pas.

Fumble



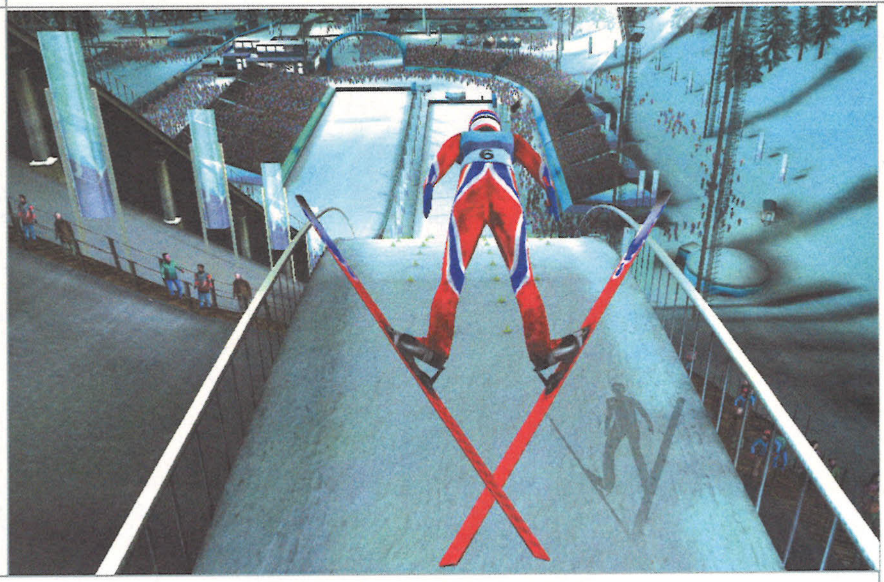


La caméra tourne pour suivre le chemin en 3D, ce qui occasionne des difficultés d'appréciation des distances.




7+
www.pegi.info
VOTRE MISSION : DÉFENDRE LYLAT
VOTRE ARME : VOTRE STYLET
© 2007 NINTENDO.
STARFOX
COMMAND
Défendez le système planétaire Lylat à bord de votre Arwing et dirigez vos troupes pour repousser la menace ennemie ! Dans les airs ou dans l'espace, affrontez jusqu'à 5 de vos amis en réseau local et jusqu'à 6 sur le réseau Nintendo Wi-Fi connection. Prouvez à tous que vous êtes le meilleur pilote de notre système solaire !
DISPONIBLE LE 26 JANVIER

L'hiver ? On se les pèle et notre boîte à images cathodiques, censée réchauffer le cœur en cette période glaciale, nous inonde de sportifs en train de se prendre des grosses gamelles dans la poudreuse. Je n'ai jamais vraiment compris pourquoi les sports d'hiver ne m'ont jamais fait triper. Le manque de fun des disciplines pratiquées ? Sûrement un peu… Sans compter le manque d'esthétisme des combinaisons utilisées : moule-paquet pour les mecs ou moule pour les gonzesses. Non vraiment, sans façon. Bref, après tout, bien au chaud derrière mon écran, cela peut être sympa de dévaler les pentes à grande vitesse. Je me décide donc à lancer Winter Games 2007.



GENRE
Track glissant & Field gelé
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
49Games/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Février 2007

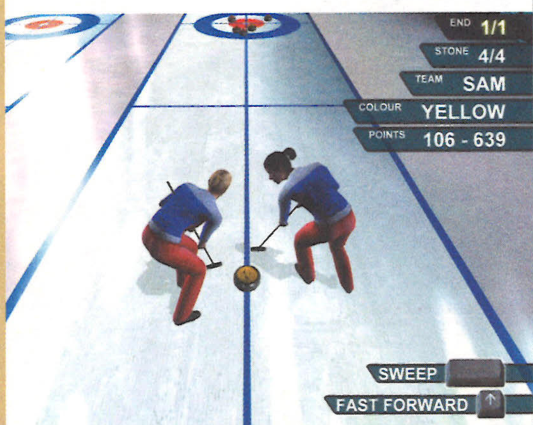
WINTER GAMES 2007

Jeux divers

Premier constat, les différentes épreuves proposent une prise en main très accessible malgré un gameplay spécifique à chacune d'entre elles. Lors des courses en patins, il faut patiner en cadence et s'accorder sur l'amplitude des mouvements de son avatar pour être raccord avec ses besoins. Durant les descentes et les slaloms, c'est surtout l'anticipation et la gestion de la vitesse qui entrent en compte. L'épreuve du curling joue sur la capacité de dosage des joueurs. Sous ce nom barbare, cette discipline s'avère assez proche de notre pétanque nationale. Le but du challenge ? Placer ses palets le plus près du point central, si possible en virant ceux des adversaires au passage. Les challenges de bobsleigh et de luge font, quant à eux, la part belle au sens des trajectoires. Pour le saut à ski, c'est une question de timing. Enfin, la gestion des efforts ainsi que la précision lors des phases de tir entrent largement en compte dans le biathlon.
Vous l'aurez compris, le programme des festivités s'annonce panaché, et le réalisme de rigueur. La jouabilité semble plutôt bonne, même si j'ai cru déceler une (trop ?) grande sensibilité dans les contrôles lors de certaines disciplines. À vérifier…



Un bon départ est primordial pour mettre une pile aux autres concurrents dans l'épreuve de luge.



Non, non le curling n'est pas une marque d'apéritifs, mais bel et bien une discipline olympique.



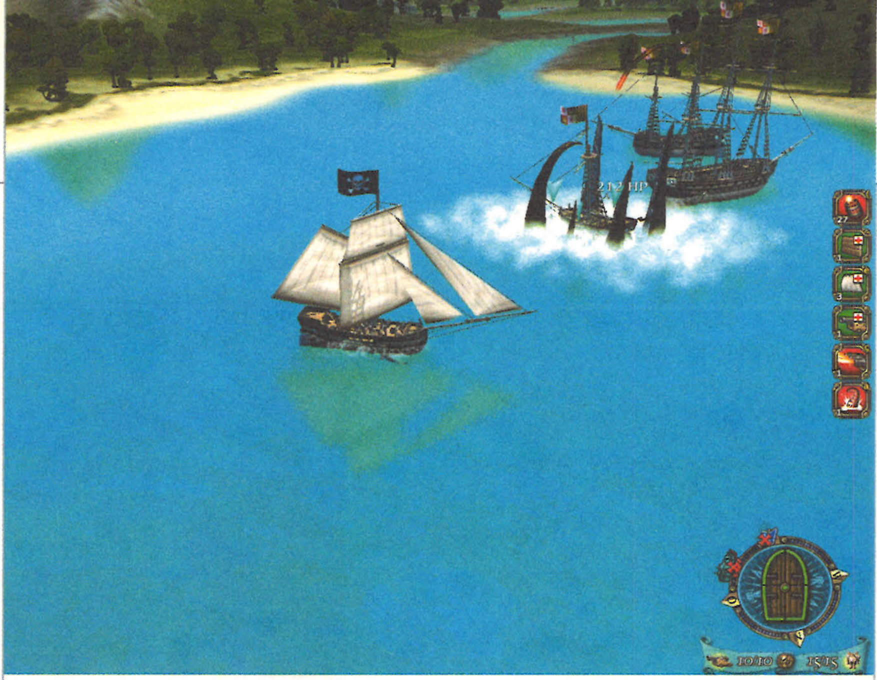


Après avoir vu ça, vous êtes bien obligé de croire à l'extra-terrestre de Roswell !

Froid devant ???

Les décors et les différents sportifs témoignent d'une sobriété étonnante dans leur représentation. De fait, le rendu visuel se révèle très propre, mais souffre d'une charte peu inspirée. En l'état, la modélisation du public fait également plus penser à une foire aux clones qu'à autre chose. Quoi qu'il en soit, 49Games possède encore un peu de temps pour peaufiner son bébé avant l'accouchement. Comment cela se présente ? Bah, pas si mal en fait ! S'il faut bien reconnaître qu'en France, les disciplines pratiquées durant les sports d'hiver ne font pas forcément rêver les foules, Winter Games 2007 ne paraît pas souffrir de défauts majeurs. L'esprit de compétition devrait donc prendre le dessus sur les appréhensions initiales. À suivre…

Mulder



En imitant le cri d'amour du calamar géant, on peut mettre les bateaux ennemis dans une position bien difficile.

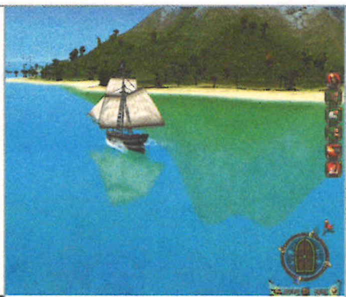
Hawk est un pirate, et contrairement à Jack Sparrow, ce nom d'oiseau n'est qu'un pseudo. Son vrai patronyme, c'est Thomas Blythe, comme les poupées Blythe. Alors forcément, ça en jette moins. « Hawk », c'est mieux. Sa copine c'est la prêtresse voodoo Sangua et son meilleur pote le capitaine Blackbeard, surnom qu'il doit à sa longue barbe noire. Quelle imagination, ces pirates. Ensemble, ils vont vivre d'épiques aventures aux alentours de Tortuga, en mer Méditerranée je crois, surtout quand Blackbear trahit Hawk parce que… parce que c'est comme ça, la dure vie de flibustier, faite d'amour, de vols, de violence, de conspirations et, donc, de trahison. C'est un package, on ne peut pas juste prendre ce qui nous plaît.

GENRE Sparrow-like
ÉDITEUR Ascaron
DÉVELOPPEUR Ascaron/Allemagne
SORTIE PRÉVUE Début 2007

TORTUGA TWO TREASURES

Ils ont piqué not' recette !

C'est comme le gameplay de Tortuga, un habituel package des jeux de pirates : on se balade en bateau, on en coule d'autres, on les aborde (faut tuer le capitaine adverse !), on se promène en ville… Pour le coup, Tortuga : Two Treasures est largement plus arcade/beat'em all que les autres titres du genre. Pas de commerce, ni de long voyage contre le vent. Ici, la navigation rappelle plutôt GTA : on vire à droite, à gauche à toute vitesse, on décharge des canons à bout portant, largage de barils explosifs, invocation de pieuvre géante (oui, comme le kraken du film), etc. Ça change des heures de haute mer pour se positionner correctement et envoyer un boulet sur vingt dans la coque de l'ennemi.
Et quand Hawk débarque à terre, c'est pour sortir son sabre et réduire la population des Caraïbes (au sud de l'Espagne non ?) de moitié.

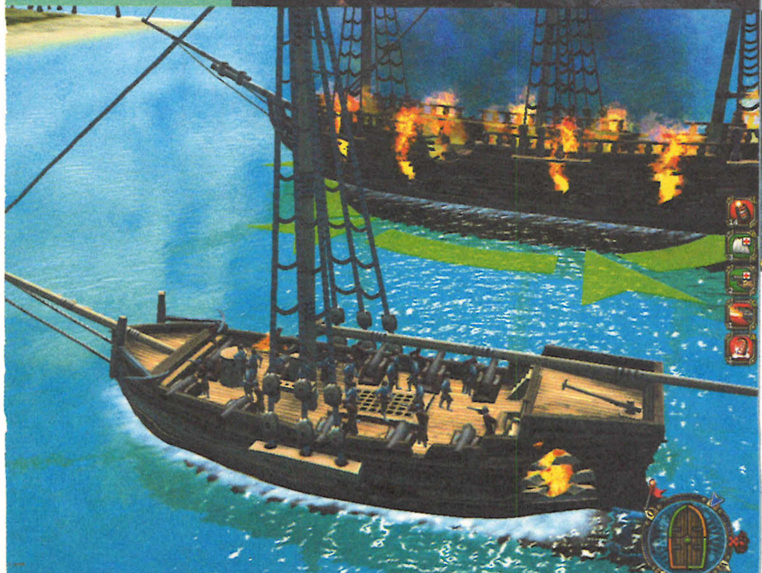




Savy ?

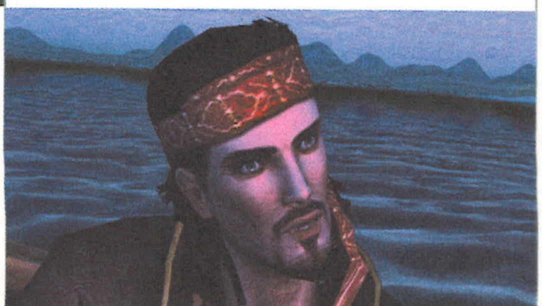
Pas de commerce donc, ni d'exploration en fait. Dans Tortuga, on passe de mission en mission sans réelle liberté, en tout cas pour ce que j'en ai vu. C'est dommage parce que, malgré de nombreux défauts et sans être next gen, la réalisation s'annonce plutôt jolie. La mer est belle et bleue. Les décors simples offrent une grande distance de vue reposante. Pris comme un jeu d'action basique, Tortuga pourrait bien se montrer suffisamment sympathique pour occuper un gamer quelques heures.
À voir pendant le test.

Fumble





« Pour la dernière fois, c'est Hawk mon nom ! Arrêtez de m'appeler Jack ! »



VOUS L'AVEZ PEUT-ÊTRE REMARQUÉ : LES PIGISTES VONT ET VIENNENT EN CE MOMENT. NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, NE TENTEZ PAS DE RÉGLER VOTRE JOYSTICK, NOUS FAISONS QUELQUES EXPÉRIMENTATIONS. ATOMIC REVIENT NOUS CAUSER D'EVE ONLINE, NEDD SE BARRE VU QU'IL MONTE SA PROPRE BOÎTE (SON SITE, MONDES PERSISTANTS, EN PLEIN ESSOR), JUNE COMMENCE À ENCHAÎNER LES VOYAGES DE PRESSE POUR NOUS ET FFAK NOUS DÉBARRASSE DES JEUX DE STRATÉGIE POINTUS. BREF, LES PIGISTES SE MULTIPLIENT, MAIS ON PENSE À LES CASTRER POUR PAS QUE ÇA PULLULE.

Fumble



JEU DU MOIS

Burning Crusade

Éditeur Vivendi Universal Games
Développeur Blizzard Entertainment/États-Unis

Aussi génial qu'imparfait, aussi haï que vénéré, World of Warcraft est incontournable, tous les jours à la pause déjeuner, notamment. Et dans le métro, dans la rue, en boîte, dans les restos… WoW partout. Burning crusade, cet add on longtemps attendu, ne va rien arranger. Style rouleau compresseur, que je vous déconseille d'essayer de l'arrêter.

Liberté d'expression



Bon, ça suffit maintenant ! Nous exigeons un rédac chef le plus vite possible ! Enfin moi, je l'exige, en tout cas. Pourquoi ? Vous osez me demander pourquoi ? Eh ben, réfléchissez un peu : tant qu'on n'a pas de rédac chef, qui écrit le texte ici ? C'est bibi ! C'est une somme de travail supplémentaire considérable ! Alors, ça suffit ! Halte à l'exploitation de Fumble !

Le jeu du moment
Cache-cache
Le jeu attendu
Duke Nukem Forever



Allez savoir pourquoi, j'ai une furieuse envie de vous parler de galette des rois. Oh, ça va, Fumble, je plaisante. Non, parce qu'il est tout vénère que tout le monde ait parlé de ça (note de Fumble : vous faites une belle paire de rois des andouilles, avec Cyd). Du coup, j'en profite un peu pour le titiller. Après, il est tout vénère et il perd à DotA. Et ça, ça m'arrange.

Le jeu du moment
Sam & Max Episode 2
Le jeu attendu
Sam & Max Episode 3



On rit des perles du bac et on se dit que tout est inventé tant c'est absurde. Vu cet authentique extrait d'un boulot en fac de com', j'en doute : « La capacité d'Internet ne suffit pas à afficher des messages subliminaux. Un écran a une capacité de 70 à 120 Hertz, soit 70 à 120 images par seconde, ce qui n'est pas le cas d'Internet. ».

Le jeu du moment
Rayman contre les lapins crétins
Le jeu attendu
Subversion (le prochain Introversion)

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC — PUBLIC AVERTI — PUBLIC ADULTE

LOCAL — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) BATTLEFIELD 2142
DICE/ELECTRONIC ARTS
2) DARK MESSIAH OF MIGHT&MAGIC
ARKANE STUDIOS/UBISOFT
3) RED ORCHESTRA : OST FRONT 41-45
TRIPWIRE INTERACTIVE/BOLD GAMES

STRATÉGIE/GESTION



1) CIVILIZATION IV
FIRAXIS/2K GAMES
2) MEDIEVAL II : TOTAL WAR
THE CREATIVE ASSEMBLY/SEGA
3) ACT OF WAR
EUGEN SYSTEMS/ATARI

SPORT/SIMULATION



1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
KONAMI/KONAMI
2) GTR 2
SIM BIN/ATARI
3) FLATOUT 2
BUGBEAR ENT./EMPIRE INTERACTIVE

JEUX ONLINE



1) LA SAGA GUILD WARS
ARENA NET/NC SOFT
2) WORLD OF WARCRAFT + BURNING CRUSADE
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
3) EVE ONLINE
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

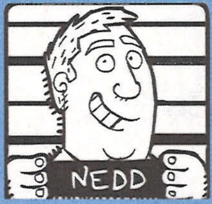


1) NEVERWINTER NIGHTS 2
OBSIDIAN ENTERTAINMENT/ATARI
2) IN MEMORIAM 2
LEXIS NUMÉRIQUE/UBISOFT
3) MYST IV : REVELATION
UBISOFT MONTRÉAL/UBISOFT



UN DIMANCHE CLASSIQUE, APRÈS LE JOUR DE L'AN. ON COUPE LA GALETTE, ON TIRE UNE PART AU HASARD ET C'EST MOI QUI AI LA FÈVE. JE DEVIENS ROI, COMME ÇA EN L'ESPACE DE QUELQUES SECONDES. C'EST DINGUE, HEIN ? TOUT LE MONDE S'EN FOUT, MOI LE PREMIER. MAIS BON PARFOIS, QUAND ON EST EN MANQUE D'INSPIRATION, BOUCLAGE, TOUT ÇA... IL FAUT BIEN MEUBLER. SINON, VOUS, ÇA VA ?

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT : BURNING CRUSADE
Le jeu attendu
COMMAND & CONQUER 3



PAUVRE GRUTH, ON LUI DEMANDE UNE CARICATURE DE NEDD POUR LE TOP RÉDAC, ET DEUX MOIS APRÈS, CE DERNIER SE CASSE SOUS PRÉTEXTE QU'IL A SON PROPRE BUSINESS À GÉRER. QUEL MANQUE DE RESPECT POUR L'ARTISTE ! BON, ON VA FAIRE SIMPLE : LE MOIS PROCHAIN, VOUS AUREZ C_WIZ ICI MÊME. IL VOUS PARLERA DE SON AMI JACK BAUER. ET DES TRAINS. JACK BAUER DANS UN TRAIN, JE VOUS RACONTE MÊME PAS.

Le jeu du moment
LA RONDE DES PIGISTES
Le jeu attendu
DISTRIBUTION DE NAVETS



ON NE SAIT JAMAIS : JE CHERCHE UN APPART À MONTPELLIER POUR MAI. GENRE F3, PAS TROP GRAND NON PLUS, DANS LES 700 EUROS PAR MOIS. UN PEU PLUS À LA LIMITE, MAIS PAS TROP. CALME, PROCHE TRANSPORTS ET COMMERCES SI POSSIBLE, VU QUE JE N'AI PAS DE BAGNOLE. ALLEZ QUOI, IL Y A BIEN QUELQU'UN QUI A UN BON PLAN ? ENVOYEZ CONSEILS, PROPOSITIONS ET TENTATIVES D'ARNAQUE À LA RÉDAC, QUI FERA SUIVRE.

Le jeu du moment
EVE ONLINE
Le jeu attendu
SUPREME COMMANDER

World of Warcraft

GO PVE NOOB !

Burning Crusade







Ces espèces de gros poulets géants sont les montures des Elfes de sang. Au moins c'est coloré, ça pourra faire un joli défilé façon Gay Pride dans Orgrimmar.

EH VOILÀ ! ON SE DISAIT QUE WOW, C'EST DU PASSÉ PARCE QU'ON A RÉUSSI À DÉCROCHER DE CE TUEUR DE TEMPS LIBRE. EH BIEN, NON ! IL FALLAIT BIEN QUE ÇA ARRIVE : RECHUTE VERS LA FOLIE DU LOOT ET DE L'XP. ADIEU BOULOT, LOISIRS ET VIE SOCIALE. ILS SONT FORTS CHEZ BLIZZARD, QUAND MÊME.



TOUT PUBLIC	INTERNET — DES MILLIONS

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo de 32 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR Blizzard/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Pour ceux qui sortiraient de leur grotte et qui n'auraient pas suivi le phénomène World of Warcraft, sachez qu'il s'agit d'un jeu exclusivement online (MMORPG), qui réunit pas moins de huit millions d'adeptes à travers le monde – rien que ça. Bien que ce genre existe depuis des années, Blizzard a réussi le pari d'attirer des personnes de tous horizons, de 7 à 77 ans. La clé du succès ? Un univers immersif et une prise en main intuitive. Le joueur est assisté dans de nombreux domaines, ce qui permet à Monsieur Tout-le-monde de ne pas se retrouver devant un titre austère développé pour une poignée d'initiés. Derrière cette facilité d'accès se cache un jeu totalement différent à haut niveau : organisation militaire pour nettoyer en boucle des donjons vus et revus des centaines de fois. On accroche ou pas au concept. Personnellement, j'ai mis WoW de côté pour cette raison, et bien d'autres qui relèvent plus d'une question de goûts que de réels problèmes de gameplay. Seulement voilà, Burning Crusade vient d'ouvrir ses portes et c'est la rechute assurée vers le monde d'Azeroth.

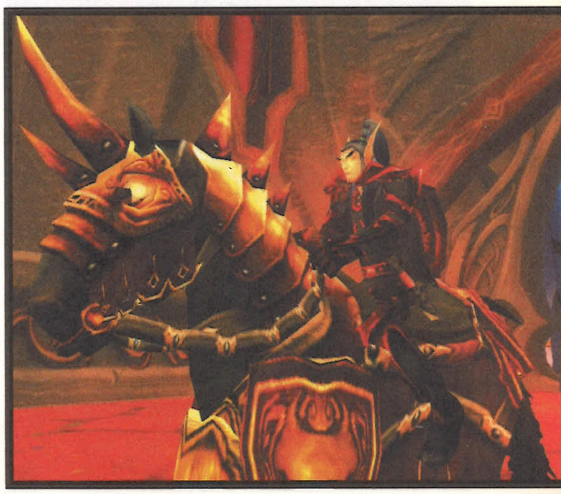




Oreilles pointues ou tête de poulpe ?

Déjà, pour occuper tout le monde pendant quelques semaines, le niveau maximum passe de 60 à 70. Avec cette nouvelle tranche de niveaux apparaissent des objets, des montures volantes (bonjour, le trou dans le budget pour en posséder), des compétences et tout un tas de formules pour les artisanats existants déjà. L'alchimie et la couture ont même des spécialisations comme c'était le cas

Comment il se la pète, avec son vieux cheval déguisé en licorne !



auparavant pour les travailleurs du cuir ou les forgerons. En véritable nouveau craft, on note l'apparition de la joaillerie pour s'équiper de bagues et de colliers fabriqués par vos soins, ou pour créer des bijoux simplement pour le fun. Mais l'ajout majeur est tout de même l'implémentation des deux nouvelles races (les Draeneï pour l'Alliance et les Elfes de sang pour la Horde), qui possèdent chacune leurs propres zones. Évidemment, les Elfes de sang sont nettement plus attirants que les Draeneï, qui ressemblent à des poulpes sur sabots. Cette différence est naturellement voulue par Blizzard pour pousser les joueurs à repeupler la Horde – en infériorité numérique depuis le lancement de WoW. Notez également que le paladin vient renforcer la Horde avec ses sceaux et sa bubulle (allez, on dit bienvenue, sans taper)



Les montures volantes de la Horde et de l'Alliance. Il faut avouer que le griffon a un poil plus de prestige, tout de même.



L'arrivée dans l'Outreterre n'est pas de tout repos. Je vous conseille de trouver des chemins plus paisibles que la route principale.



Et la vie dans WoW sans Burning ?

Ceux qui ne posséderont pas Burning Crusade pourront continuer à jouer avec les personnes ayant acheté l'extension, mais de manière très limitée. Ils n'auront pas accès aux deux nouvelles races, ni aux dix niveaux supplémentaires (60 à 70), ni à la joaillerie, ni à l'Outreterre. En gros, si vos potes veulent bien vous filer un coup de main pour une instance en dehors de l'Outreterre, il n'y aura pas de souci. Sinon, vous risquez de ne pas les voir souvent. Oui, BC est un achat obligatoire si l'on désire continuer d'évoluer dans WoW. Mais il est difficile de taper sur les doigts de Blizzard, qui n'a sorti qu'un seul add on en l'espace de deux ans pour un tel titre à succès. Certains développeurs ne se seraient pas grattés pour pondre bien plus d'extensions.

et que l'Alliance voit débouler les chamans dans ses rangs. On aurait aimé de vraies nouvelles classes, mais les développeurs ont opté pour la facilité, histoire d'équilibrer les deux factions. Du coup, les pleurnichards vont peut-être arrêter de se plaindre.



Avancer en serrant les fesses

En plus des zones créées pour accueillir les deux nouvelles races, le gros du contenu se déroule dans l'Outreterre. L'ensemble des quêtes est plutôt bien fichu et permet de connaître chaque zone sur le bout des doigts. On débute devant la *Porte des ténèbres avec une quête, puis on visite* le Bastion de l'honneur pour l'Alliance ou Thrallmar pour la Horde, avant de terminer son périple dans la vallée d'Ombrelune en ayant aidé plein de nouvelles factions et découvert les sept nouvelles zones de l'Outreterre. Et pour le coup, vous ne serez pas déçu de jouer les explorateurs : les environnements sont magnifiques, immenses et particulièrement immersifs. J'avoue avoir un faible pour le marais de Zangar et ses champignons géants. En revanche, ceux qui évoluent sur un serveur PvP (joueur contre joueur) n'auront pas le temps de contempler le panorama vu que la Horde et l'Alliance ne vont cesser de se croiser. Si vous vouliez la guerre,



Avis de Spy (rédac' chef des hors-série WoW)

Un vrai nouveau départ... et comment ne pas céder à la tentation d'un vrai nouveau départ ? Comment dire non à un titre qui nous sort enfin la tête des soirées de « try » sur Kel'Thuzad ou C'Thun ? Comment refuser une extension qui nous propose de retourner batifoler dans les champs verdoyants de l'XP sur pattes, des quêtes à rallonge et des instances à cinq ? Comment ne pas craquer devant le concept hallucinant (et sur les évolutions futures) des grottes du Temps, ou devant les promesses d'instance de raid telles que Karazhan ou le Mont Hyjal ? Honnêtement, si vous aimez un brin WoW (et que vous soyez totalement « hardcore » ou fondamentalement « casual »), vous adorerez Burning Crusade. Vous pesterez sur la complexité et les heures de « farm » engendrées par l'apparition de dix-neuf nouvelles réputations. Vous continuerez à péter votre clavier sur un équilibre de classes parfois précaire. Vous pleurerez des larmes de sang après vous être fait « gank » par un groupe de lvl 70 en cession de PvP sauvage... et en constatant que TOUTES les nouvelles zones sont maintenant pensées POUR le PvP. Mais la satisfaction de sillonner Raz-du-néant à dos de monture volante, le plaisir de finir une instance à cinq en mode héroïque, le dépaysement proposé par les ambiances des nouvelles zones, vous feront vite oublier tous les petits désagréments d'une extension riche mais exigeante, aboutie mais pas vraiment finie, brûlante mais forcément dangereuse... Et dire que j'avais réussi à arrêter !



On va attendre un peu avant de lui tirer quelques flèches dans les fesses, à celui-là.





La capitale des Elfes de sang ainsi que celle des Draeneï ont été particulièrement travaillées.

vous allez être servi, même si la révolution du système d'affrontements entre joueurs n'est pas pour tout de suite (voir encadré). Du coup, si vous désirez être tranquille, allez plutôt visiter toutes les nouvelles instances.

Enfin un peu de liberté ?

Les instances sont le fer de lance de World of Warcraft. C'est ce qui occupe la grande majorité des joueurs depuis de nombreux mois. Vu qu'on ne change pas une équipe qui gagne, Burning Crusade voit son lot de nouvelles instances arriver. Il y a tout de même quelques modifications non négligeables. Avant, il était assez facile de trouver vingt personnes pour Zul'Gurub ou AQ20 en passant par sa guilde plus ses amis. Pour avoir le double de gens, c'était quasiment impossible pour pas mal de joueurs. Du coup, les plus grosses instances de BC sont prévues pour un raid de dix ou vingt-cinq personnes. L'autre nouveauté au niveau des instances est l'implémentation de tout un tas de donjons prévus pour être jouables avec un groupe de cinq. Ce qui permettra de vous amuser pendant une heure et demie à deux heures, et de vous libérer



Celui qui murmure à l'oreille des kodos.

Pour quelques points d'honneur de plus

Côté affrontements entre joueurs, Burning Crusade continue dans la lignée des systèmes implémentés dans WoW, avec des objectifs globalement identiques à ce que l'on trouve dans Silithus et les Maleterres. Par exemple, vous devrez contrôler cinq tours dans le désert des Ossements pour activer un buff de zone. Ce dernier permet de récupérer des objets particuliers dans l'instance Auchindoun, afin d'acheter de l'équipement épique. Au niveau des champs de bataille, un seul a été ajouté, dans lequel vous devrez faire mumuse avec votre monture volante.



Quand vous débarquez avec un perso niveau 60 pas très bien équipé, Burning Crusade permet de trouver rapidement des objets pour affronter plus aisément les monstres du coin.

Avis de Son Altesse (pigiste spécialiste de WoW)

World of Warcraft, trois petits mots mais un jeu énorme dans tous les sens du terme. Des millions d'abonnés, des centaines de serveurs, des milliers de quêtes... Tout ça a fait un succès qui dure et s'amplifie depuis deux ans déjà. Eh bien, ce titre, contrairement à l'avis général, m'a beaucoup déçu. Je l'avais tellement attendu, presque vénéré (pendant quatre ans...), et il m'a assez rapidement déplu. Les premiers niveaux étaient superbes, j'en garde de très bons souvenirs, mais j'ai trouvé que le niveau cap arrivait trop vite. Une fois au 60, j'ai commencé à vraiment m'ennuyer, parce que je n'avais pas envie de jouer six soirs sur sept afin de m'équiper. Pour moi, un jeu, ce n'est pas l'armée. Combien de fois ai-je râlé sur ce système idiot de « lié quand ramassé » ? Peut-être bien autant de fois que le nombre d'abonnés !
Mais – car il y a un mais – la lumière est venue dans ces ténèbres. Cette lumière, c'est Burning Crusade. Une extension qui remet en question tout ce qui m'ennuyait depuis des mois, parce que c'est simplement magnifique. J'ai envie de me promener dans les nouvelles zones avec mon Elfe de sang. J'ai envie de fabriquer de beaux bijoux avec la joaillerie. J'ai envie de faire les instances avec mes amis, et non plus avec des groupes de quarante inconnus. J'ai envie de voir ce que la version bêta ne m'a pas encore révélé. J'ai envie de refaire du PvP. J'ai envie de tester mes nouveaux sorts et de monter rapidement au niveau 70. J'ai envie de voler... Bref, j'ai envie d'y jouer. Et n'est-ce pas ça, le principal ?

Un peu de technique

Si vous jouez actuellement à World of Warcraft sans soucis avec votre joli PC, pas de panique, vous n'aurez pas à changer de config' avec l'arrivée de Burning Crusade. Évidemment, pour profiter pleinement du titre et se balader tranquillement dans les capitales aux heures de pointe, prévoyez quand même 1 Go de Ram, un CPU 2,5 Ghz et une carte vidéo qui tienne la route.



des contraintes générées par les raids à quarante. Et pour occuper les plus téméraires, ces instances peuvent être réalisées en mode héroïque : meilleures récompenses, mais difficulté extrême. Chaque pull doit être géré avec précision et coordination ! Avec ces nouveautés, il paraît bien difficile de résister à l'appel de Burning Crusade. D'ailleurs, une fois qu'on a mis les pieds dedans, on se laisse de nouveau prendre par la spirale WoW et c'est reparti pour des heures de « kikoolol », « ninja loot » et autre « Go PvE nOOb ». Faut pas croire, non plus, que tout soit parfait.

Cyd

En Deux Mots

Comme vous le savez, un MMO est en constante évolution. Du coup, ce n'est jamais évident de noter un titre du genre, même s'il ne s'agit que d'une extension. Il n'en reste pas moins que Burning Crusade donne envie de ressortir ses persos, visiter les nouvelles zones plus sublimes les unes que les autres, gravir les échelons pour atteindre le niveau 70, utiliser de nouveaux sorts, et j'en passe... Blizzard a réussi son pari : créer ou renouveler l'envie de jouer à WoW.

+ Elfes de sang
+ Outreterre
+ Nouvelles instances à cinq
- Draeneï
- Prix des montures volantes
- Les Grottes du Temps

Note	
Technique	9
Artistique	9
Intérêt	9

Avis de Tbf (encyplopédiewowienne)

Des grandes zones, des portails à ouvrir, la découverte des Naaru... Blizzard plante le décor de batailles éternelles contre la Légion ardente. Cela fait plaisir de voir qu'on devra bientôt affronter Illidan, d'ici quelques patches. Par contre, pour aller titiller des pointures comme Arthas, il faudra être plus patient. Quoi qu'il en soit, en intégrant les grottes du Temps, Blizzard invente le MMO en quatre dimensions. Avec les voyages temporels, il est possible de raconter les événements de la trilogie Warcraft, mais aussi, plus simplement, de recycler les zones du jeu en les plaçant dix ans en arrière ou vingt-cinq ans dans le futur. Un concept sans fin qui permettra à Blizzard d'apporter du nouveau contenu une fois Arthas et la Légion ardente annihilés. Par contre, c'est dommage qu'il n'y ait pas encore de système Alternate Advancement Abilities à la EverQuest, afin d'utiliser nos millions de points d'expérience bloqués au 70. Peut-être pour la prochaine fois, qui sait ?



Merci à Greg qui a parcouru de nombreux lieux à dos de diverses montures, histoire de jouer les photographes.



Le marais de Zangar et ses jolis champignons bleus. Dommage qu'on ne puisse pas croquer dedans pour obtenir des buffs.

STAR TREK : LEGACY VOUS PLACE DANS LA PEAU D'UN AMIRAL ET TESTE VOS CAPACITÉS TACTIQUES ET STRATÉGIQUES LORS DE COMBATS EN TEMPS RÉEL… MAIS ATTENTION, VOUS N'ÊTES PAS UN AMIRAL ORDINAIRE, MAIS UN AMIRAL EN PYJAMA ! STAR TREK OBLIGE !



Un cube Borg qui explose génère plein de triangles plus petits qu'il faut aussi détruire, il faut le savoir !

Star Trek Legacy

PYJAMA SPATIAL

Cube Borg en approche ! Alerte rouge ! Tout le personnel aux postes de combat ! La campagne vous fait commencer dans la peau du Capitaine Archer (puis Kirk, Picard, Sisko et Janeway) et le fil rouge est constitué par les Borgs, ennemis récurrents de toutes les séries (eh non, ce ne sont pas les Klingons, bande de béotiens !) En tant que capitaine, vous êtes aux commandes de quatre vaisseaux que vous pouvez manœuvrer séparément depuis la vue 3D ou la carte tactique. Le jeu commence par un bref didacticiel pour apprendre comment manier votre Enterprise. À ce propos, dire que l'interface est peu pratique est un doux euphémisme et il faut de longues minutes avant de comprendre comment utiliser les différentes commandes. Dans ces conditions, déplacer un vaisseau dans cet espace tridimensionnel relève du défi, et plus encore quand il faut en coordonner quatre pour une attaque. Une seule chose est géniale : l'accélération des vaisseaux à la molette de la souris, c'est très pratique.

M. Sulu, en avant distorsion 2 !

Une fois la période d'apprentissage terminée, vous rentrez dans le vif du sujet : la campagne. Et là, c'est la fête du slip. Entre les objectifs parfois très difficiles et l'impossibilité de sauvegarder pendant une mission, la progression dans le jeu est assez fastidieuse. De missions en missions, vous équipez votre vaisseau grâce aux gains empochés lors des missions réussies précédemment. Les vaisseaux sont très jolis, bien modélisés, mais il ressort de l'ensemble de l'écran une sensation de, comment dire… moche ? C'est sûrement dû au moteur 3D qui est juste correct, avec une gestion des collisions datant du siècle dernier. La bande sonore en revanche est très bonne, avec les bruits authentiques de tous les objets de la saga ainsi que les voix réelles des capitaines.

Votre logique n'est pas logique

Au départ, Star Trek Legacy est une fausse bonne idée ; et à l'arrivée c'est une vraie mauvaise idée, vous me suivez ? L'intrigue s'étend sur la totalité de l'univers Star Trek, de la série originale à Star Trek : Enterprise en passant par Star Trek : The Next Generation, Star Trek : Deep Space Nine et Star Trek : Voyager. Pour tous les connaisseurs du timeline de la série c'est un peu absurde, même avec la pirouette des Borgs, mais bon cela permet de commander tous les vaisseaux de la Fédération. Avec les quarante ans de la saga Star Trek, il y avait moyen de faire un titre vraiment sympa, mais les développeurs, qui ne connaissent pas les séries apparemment, croient toujours que l'univers Star Trek est peuplé d'affrontement spatiaux alors qu'il en est tout autrement, c'est beaucoup plus fin que cela…
Du coup, on doit se contenter d'un concentré de combats, pas franchement réussis, qui plus est. Bref, si l'on fait abstraction de l'univers, Star Trek Legacy reste un jeu de shoot spatial correct, avec des capacités, mais mal exploité, juste dans la moyenne quoi…

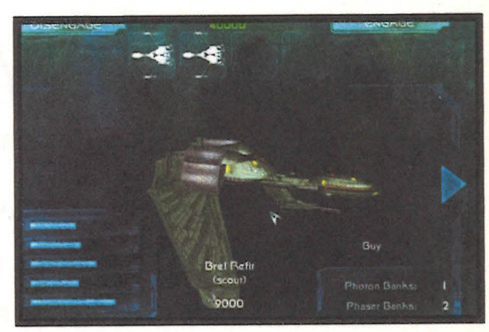
ffak



Le jeu contient des bonus qui expliquent avec de petites cinématiques l'histoire de la saga Star Trek.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 2.66 GHz, 512 Mo RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR UBISOFT/BETHESDA SOFTWORKS
DÉVELOPPEUR MAD DOC SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Ohh, le joli oiseau de proie Klingon que je vais m'acheter pour 40 000 crédits !

Un peu de technique

Pour le multi, n'oubliez pas de donner l'autorisation à votre firewall de laisser passer le jeu mais ouvrez aussi le port 6500, Star Trek Legacy utilisant le fabuleux, que dis-je phénoménal lobby gamespy (ironie inside). Bon, de toute façon, le multi à quatre est ridicule.

En Deux Mots

QUAND ON EXPLOITE UNE LICENCE, LA MOINDRE DES CHOSES EST DE NE PAS LA MASSACRER. AVEC UN TEL BACKGROUND, STAR TREK LEGACY AURAIT MÉRITÉ D'ÊTRE PLUS APPROFONDI EN RAJOUTANT, PAR EXEMPLE, QUELQUES ÉLÉMENTS DE JEU DE RÔLE AVEC LES PERSONNALITÉS DES DIFFÉRENTES RACES ET CAPITAINES. UNE INTERFACE PLUS ERGONOMIQUE N'AURAIT PAS FAIT DE MAL NON PLUS. UN JEU PAS INDISPENSABLE… DOMMAGE.

+ C'est Star Trek !
+ Modélisation des vaisseaux
− Aurait pu faire beaucoup mieux
− C'est moche quand même

5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL 32 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1.9 GHz, 512 Mo RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR KOCH MEDIA FRANCE
DÉVELOPPEUR PARADOX INTERACTIVE/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



On retrouve l'interface classique de la série, avec en plus de la 3D ! Jolis bonshommes et mignons drapeaux sont au programme et on peut personnaliser l'affichage.

La première chose que l'on remarque dans cette nouvelle mouture, et Paradox a assez glosé là-dessus, c'est qu'Europa Universalis III est maintenant en 3D. Que ce soit la carte ou les unités, tout s'anime joliment sous nos yeux perçants de stratèges. Ce passage à la 3D n'est pas que cosmétique : placer des montagnes en relief sur la carte permet de mieux comprendre les challenges rencontrés par les troupes armées lors de leurs déplacements (belliqueux ou non). Un très gros travail a été réalisé pour clarifier l'interface et la rendre moins bordélique que dans le premier Europa (rappelez-vous, c'était pop-up land !).

Europa Universalis III

STRATÉGIE MONDIALE

EN 2001 ARRIVE LE JEU DE STRATÉGIE LE PLUS NOVATEUR DEPUIS CIVILIZATION : EUROPA UNIVERSALIS. IL PROPOSE DE JOUER N'IMPORTE QUEL PAYS, DANS UN CONTEXTE HISTORIQUE, DE COLOMB À LA RÉVOLUTION FRANÇAISE. AUJOURD'HUI, IL REVIENT NOUS RAPPELER À SON BON SOUVENIR : VOICI EUROPA UNIVERSALIS III.



Les contrées non découvertes pour la période jouée sont terra incognita et restent en blanc sur la mappemonde.

Cette interface a été revue et il est toujours possible de choisir quels messages s'affichent à l'écran ou en onglet sur le côté. Toutes les informations nécessaires au jeu et les ordres à passer sont disposés dans quatre zones de l'écran bien réparties. Il n'y a pas de sous-menus obscurs, d'onglets grotesques, tout est bien pensé, c'est que du bon. Il faut dire aussi que nos configurations de tueurs avec des résolutions de cinglés arrangent bien la clarté à l'écran, hein ! Un travail a été réalisé également sur les tableaux récapitulatifs qui sont plus clairs et plus lisibles.

What's up doc ?

Alors quoi de neuf au programme ? Tout d'abord tous les pays sont jouables en solo ou multijoueur, ce qui représente presque 200 défis à relever et ça assure une durée de vie plus qu'honnête. Le jeu propose plusieurs dates de départs, ce qui conditionne les événements sociaux et politiques bien évidemment. Le choix est vaste entre 1453 et 1789, et il est intéressant de jouer un pays non européen (car oui le monde entier est disponible) si vous voulez vous infliger une punition. Je vous conseille de jouer la Patagonie en 1453 c'est très fun !
Beaucoup d'actions de jeu se déroulent à partir de l'interface d'affaires domestiques qui rassemblent en un endroit plusieurs concepts déjà présents dans EUII. Nouveauté : on peut louer, via un loyer mensuel, les services d'une cour qui comporte trois conseillers. Beaucoup de conseillers sont des figures historiques, comme par exemple Tycho Brahé. Ceux-ci apportent des



bonus dans des domaines comme la recherche ou le prestige. Comme dans les opus précédents, Europa Universalis III va vous demander de jongler avec la stabilité : plus votre pays est stable, plus vous générez d'impôts et de production. Cette stabilité est pondérée par les guerres ou d'autres événements aléatoires. Embaucher des troupes et/ou construire des bâtiments coûte de l'argent tiré du trésor, mais n'envoyez pas tous vos bénéfices vers ce trésor sinon vous allez générer une inflation galopante, concentrez-vous sur la recherche pour une partie à long terme, cela sera toujours bénéfique.

Contenter le peuple

D'un point de vue militaire, nous avons à présent des unités bien différentes, même s'il est un peu biscornu d'acheter des archers anglais en Espagne par exemple… Ces troupes n'ont plus à être constamment micro-managées, les renforts sont donnés de façon continue et non plus suite à une action du joueur, ce qui était pénible et rebutant. Un autre bon point donc. Autre nouveauté : la présence de chefs militaires qui mènent vos troupes à la bataille. Des actions militaires



augmentent vos points de tradition et ces points achètent des généraux.

La religion est encore un des maîtres concepts du jeu et vous devez fixer des limites de tolérance pour les hérétiques. Pour schématiser, il y aura deux religions que vous aimez, deux que vous n'aimez pas et le reste sera au milieu ! La religion reste très imbriquée dans les gouvernements ; ceux-ci sont au nombre de dix-sept maintenant avec leurs lots habituels de



Ici je me suis défoulé : j'ai envahi et assiégé Orléans qui me résistait depuis plusieurs semaines. Bon il m'a envahi le Maine pour se venger, mais bon…



En 1492, l'Europe ne connaît pas trop de problèmes de religion on va dire, c'est calme sauf dans les Balkans (comme d'hab' quoi).

bonus et malus différents. Enfin, les « idées nationales », concept nouveau, permettent au souverain d'affiner les bonus obtenus.

Ménager les grands

Paradox a tenté de rendre Europa Universalis III moins facilement maîtrisable en ne scriptant plus les événements de façon automatique. EUII suivait plus ou moins une ligne historique rigoureuse, surtout dans ces événements spéciaux (La Réforme, par exemple, que tous les joueurs attendaient). Europa Universalis III s'affranchit de cette linéarité et ne propose plus ces événements forcément aux dates attendues, le jeu tente de suivre néanmoins une ligne cohérente, il ne s'agit pas non plus de faire n'importe quoi. Au final, Europa Universalis III a su prendre le meilleur des titres précédents (le 2 surtout) et a ajouté un bon paquet de fonctionnalités bienvenues, à commencer par une refonte et un allègement de l'interface. Sans oublier le multijoueur coopératif très sympathique, qui vous permet de jouer à plusieurs une même nation. Cela promet de belles empoignades et c'est à tester lors de la sortie du jeu !



ffak



En fin de partie, un rapport énumère toutes les grandes réalisations de tous les souverains, une sorte d'almanach inversé.

Un peu de technique

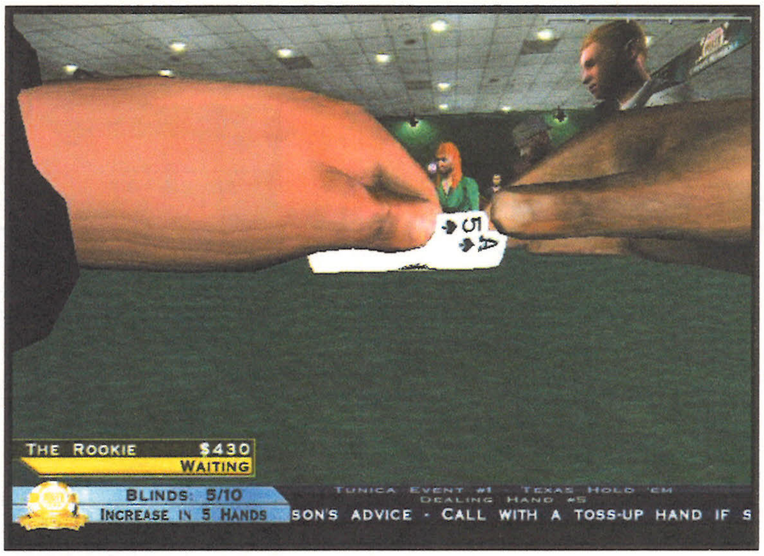
Pour une fois, la configuration mini est honnête, si ce n'est la quantité de RAM, un peu sous-évaluée. Sinon, les mods sur les jeux ont la cote et Europa Universalis III est très facile à modifier. En effet, tout est bidouillable (sauf le moteur de jeu, bien entendu) via des fichiers textes et un langage de script simple : période, unité, pays, diplomatie, etc. Vous pourrez même vous construire votre Terre du Milieu ou votre Azeroth, si vous vous en donnez la peine.

En Deux Mots

EUROPA UNIVERSALIS III EST UNE VALEUR SÛRE. EN PLUS, IL SEMBLE QUE PARADOX ARRÊTE ENFIN AVEC SA POLITIQUE DE JEU PAS FINI MAIS PATCHABLE À L'INFINI. LA VERSION TESTÉE S'EST RÉVÉLÉE STABLE, SANS BUGS MAJEURS.

- \+ L'interface repensée
- \+ Le monde entier jouable
- − Du neuf avec du vieux
- − La période historique qui ne bouge quasiment pas

Note	Catégorie
7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Le petit coup d'œil en fourbe aux cartes, comme à la télé, la classe.

World Series of Poker

OUTRAGE À ARGENT

Tournament of Champions

Décidément, le poker a le vent en poupe en ce moment : tout le monde s'y met, même les fans de Patrick Bruel qui n'y comprennent rien, mais veulent se sentir en communion avec leur idole. Et bon, très sincèrement, tout cela ne fait pas vraiment mes affaires : trois jeux de poker en deux mois, ça devient particulièrement difficile d'écrire des tests originaux et rigolos. Enfin, en même temps, comme me le souffle Yavin, ça pourrait être pire : le monde pourrait être emprunt d'une frénésie Crazy Frog et il ne me resterait probablement plus qu'à changer de taf tout de suite. Mais je m'égare, oublions un instant cette vision apocalyptique de l'avenir et revenons à nos cartes. Comme ses petits camarades, Activision surfe sur la vague marketing du Texas Hold'em et nous offre sa vision du célèbre tournoi WSOP. Et là, je me dis qu'en fait, j'ai peut-être rangé l'imagerie apocalyptique un peu vite. Parce que, de vous à moi, si leur ligne directrice a été : « Faisons l'adaptation la plus pourrie possible », c'est super réussi.

SI VOUS N'AIMEZ PAS LE POKER… BEN, IL VA FALLOIR SÉRIEUSEMENT PENSER À VOUS Y METTRE, OU ALORS BOUGER SUR UNE ÎLE DÉSERTE. APRÈS LA SECONDE GUERRE MONDIALE, C'EST LA NOUVELLE OBSESSION DES ÉDITEURS.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Activision/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais (dans la version testée)

Le grand bluff

Si vous aimez mater les matchs à la télé et que vous connaissez toutes les stars du poker par leur petit nom, vous allez être ravi : la plupart sont présentes dans le jeu. Mais vous allez aussi rapidement déchanter en réalisant que le jeu de ces avatars n'a, en fait, pas grand-chose à voir avec celui des vrais. D'ailleurs, tous les persos contrôlés par l'I.A. jouent globalement de la même manière. Sans compter qu'il est extrêmement aisé de les faire paniquer s'ils n'ont aucun jeu, en montant subitement les enchères dès le « flop » (les trois premières cartes communes). Pas très subtil tout ça.
Comme les graphismes d'ailleurs : la modélisation des persos et des décors est, au mieux, « correcte » et sans qu'on sache vraiment pourquoi, la résolution bloquée en 800x600, toute pourrie. Super. Reste l'existence d'un mode multi, qui parvient de justesse à sauver ce titre du pilori. Mais si ce que vous recherchez, ce sont des parties avec d'autres êtres humains aussi retors que vous, tournez-vous plutôt vers le Net, qui regorge de sites nettement mieux réalisés que cette « chose » bâclée et scandaleuse.

Faskil



Chic alors, on pourra customiser le look de son joueur (soupir).

Un peu de technique

Avec la résolution toute minable du jeu, difficile de trouver une machine qui ne réussisse pas à le faire tourner. Après, si votre X1950 se barre sans vous laisser un mot, ce sera votre problème.



Les joueurs jettent leurs jetons comme les vrais. Sauf qu'ils jettent n'importe quoi, sans aucun rapport avec la mise véritable. Les cons.

TIPS TECHNIQUE

Sans doute à cause d'un reliquat de code « console » nettoyé avec désinvolture, le jeu perd les pédales dès qu'un pad est branché sur le PC. Vérifiez donc de ne pas en avoir oublié un avant de lancer une partie (ndFumble : Purée, ça c'est du tips technique !)

En Deux Mots

Anachronique dans sa réalisation, World Series of Poker aurait pu être sauvé par un gameplay et une I.A. de qualité. Malheureusement, ce n'est pas non plus de ce côté-là qu'il trouvera son salut. Reste le multi, mais ça fait bien peu de choses tout de même.

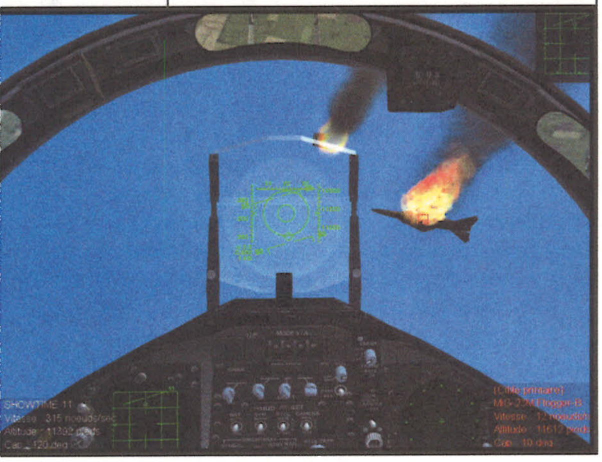
+ Le multi sauve (un peu) l'honneur
- Graphismes inexcusables
- L'I.A. prévisible
- Mollesse des commentaires

TECHNIQUE 2
ARTISTIQUE 2
INTÉRÊT 3



Roule, roule dans la campagne, petit navion !

C'est le bon moment pour faire un petit signe amical au pilote adverse avant qu'il ne s'écrase. Quoique, il est peut-être déjà mort là.



Un peu de technique

Même moteur graphique que d'habitude… il commence à vraiment dater, avec l'avantage que la configuration minimum fera probablement tourner le jeu.

Wings over Europe

PATRON, LA MÊME CHOSE

WINGS OVER EUROPE, COLD WAR : SOVIET INVASION POUR LES INTIMES, VA PEUT-ÊTRE VOUS RAPPELER QUELQUE CHOSE… OUI, UN CERTAIN WINGS OVER VIETNAM, TESTÉ DANS LE JOYSTICK 179. MOINS D'UN AN APRÈS, CE NOUVEL ÉPISODE DOIT AVOIR TERRIBLEMENT ÉVOLUÉ, NON ?

TOUT PUBLIC | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 650 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Empire Interactive
DÉVELOPPEUR Hirdwire Productions/États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



Je baisse les gaz, je descends… volet ouvert, train d'atterrissage sorti, je ne touche plus à rien : mon avion se pose dans les champs de la campagne allemande et roule tranquillement à travers les bâtiments d'une petite ville, croisant ici et là des tanks ennemis même pas surpris. Franchement, je pourrais vous recoller le texte d'Atomic d'il y a quelques mois : Wings over Europe n'a rien à envier à Wings over Vietnam en matière de défauts. On retrouve le même moteur graphique moche avec une texture de sol regardable uniquement au-delà de 10 000 pieds d'altitude. On se demande pourquoi les développeurs ont pris la peine de planter trois pauvres arbres ici et là… Enfin bon, on a droit à de jolis nuages volumétriques, chouette alors.

Go west !

C'est évidemment au niveau du background que WoE se démarque : les diverses missions des campagnes couvrant les années 60, 70 et 80, auront pour objectif général la protection du monde libre contre l'expansion du communisme. En effet, le scénar du WoE est un « what if ? » : et si la guerre froide avait mal tourné et que les affrontements entre le bloc Est et le bloc Ouest s'étaient concrétisés dans le ciel d'Europe ? On met de côté les bombes atomiques, parce que c'est pas très drôle. Piloter des F-4, des F-15, des Phantoms, c'est nettement plus rigolo.



Hiiiighway to the Danger Zone ! Gonna take you right into the Danger Zoooone !!!

Taupe gun

Malheureusement, si le théâtre des opérations est intéressant, côté gameplay, rien ne change vraiment : mieux vaux un joystick pour jouer à Wings of Europe, mais le clavier reste une option envisageable tant le vol est aisé. Malgré des combats à grande vitesse et des manœuvres qui provoquent rapidement des voiles noir ou rouge, j'ai quand même réussi à descendre plusieurs fois des appareils ennemis au canon, ce qui n'était plus vraiment la norme à l'époque du jeu. Il reste quelques moments d'adrénaline avec des missiles collants et des dogfights serrés, mais Wing over Europe n'offre pas assez de simulation pour les passionnés du genre, et pas assez de fun pour les autres.

Fumble



En Deux Mots

COMME POUR WING OVER VIETNAM, CE SURVOL DE L'EUROPE DURANT UNE GUERRE FICTIVE AURA DU MAL À TROUVER SON PUBLIC : QUELQUES FANS DE SIMULATION INTÉRESSÉS PAR LE BACKGROUND ET LES AVIONS MODÉLISÉS.

- \+ Scénario original
- − Réalisation décrépite
- − Pas assez simulationniste pour sa cible

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Gost Publishing
DÉVELOPPEUR Virtual Playground/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

LES DÉVELOPPEURS DE TYCOONS TENTENT DE NOUS PRENDRE PAR LES SENTIMENTS. ILS ONT ENFIN TROUVÉ UN SUJET INTÉRESSANT COMME BACKGROUND À LEUR PASSION DES CHIFFRES : LA BIÈRE. SI VOUS VOULIEZ TOUT SAVOIR SUR LA FABRICATION DE VOTRE BOISSON FAVORITE, BEER TYCOON EST FAIT POUR VOUS. MAIS POUR LE RESTE ?

Beer Tycoon

BIDE À BIÈRE

Un tycoon, c'est avant tout des chiffres. Un budget, des ventes, des dépenses, des prises de risques, de l'épargne, des investissements, une caisse noire, des détournements de fond… mais je m'égare. Tout cela n'est pas vraiment impossible à équilibrer, normalement. Plus on rajoute de paramètres, plus il faut s'assurer que le tout forme un gameplay évolutif, avec une courbe de difficulté, des pièges, des solutions d'urgence, etc. Vu comment j'amène le sujet, vous pensez que je vais ensuite vous expliquer que Beer Tycoon ne présente aucune de ces qualités. Eh bien, à vrai dire, je ne sais pas. Non, désolé, je n'ai pas testé toutes les subtilités de ce jeu de gestion qui, pourtant, promettait d'être assez complet au niveau colonnes de chiffres. Mais alors, direz-vous, à quoi Future me paye-t-il ? On me file du fric pour aller picoler au bar du coin ou quoi ? En l'occurrence, oui, c'est ce que je suis allé faire. Mais j'ai une excuse : il fallait bien ça pour supporter la réalisation de Beer Tycoon.

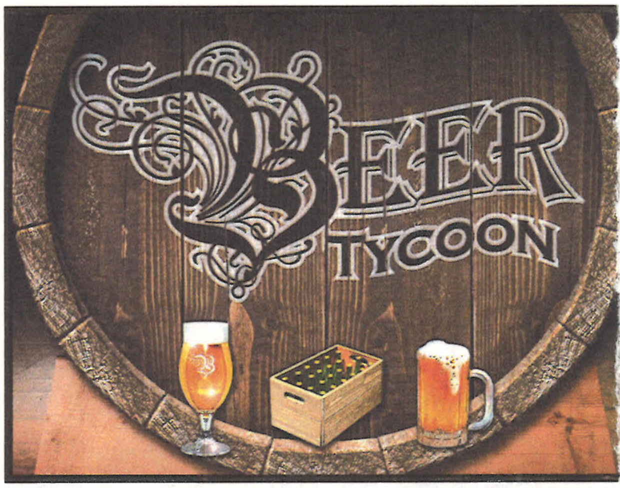
Et glou et glou et glou

Au bout de trois demis, on commence à supporter la musique de ce « jeu », surtout si on la coupe. Ensuite, il faut accélérer les choses et avec une dizaine de bières dans le sang, on finit par trouver les graphismes absolument magnifiques. C'est si joli, la campagne belge, avec ses bottes de foin rondes… carrées… « roncarrées » ? Et ces fiers et sombres bâtiments (pas éclairés ?) que l'on construit pour obtenir une chaîne de production digne de ce nom. Quelle ambiance ! Quelles textures ! Avec quelques pintes de plus, histoire de faire monter le taux d'alcoolémie au dessus de 7°, on arrive enfin à comprendre, et apprécier, l'interface du jeu, pourtant plus obscure qu'une Guinness et plus imbuvable qu'une Kro.

Boire ou conduire…

Malheureusement, aucune substance ne viendra à bout de l'infâme Pathfinding. On a déjà du mal à s'expliquer le rôle des employés qui déambulent sans but dans les diverses parties de la brasserie, mais la palme du n'importe quoi revient au chariot élévateur auquel il faudra trois jours pour sortir d'un bâtiment. Pour stocker les caisses de bouteilles et de fûts, c'est peu pratique. Ayant insisté longuement pour être sûr que je ne nageais pas en plein delirium tremens, j'ai eu le temps de dessoûler avant d'écrire ce test. Ma conclusion : gardez votre fric pour payer des tournées, vous serez moins volé.

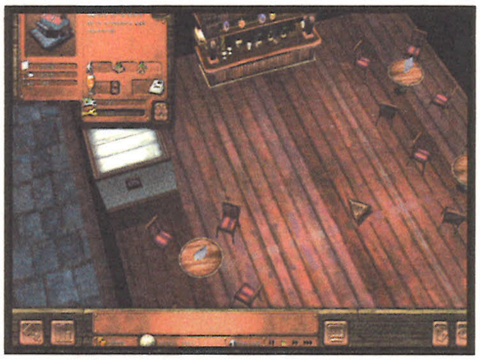
Fumble

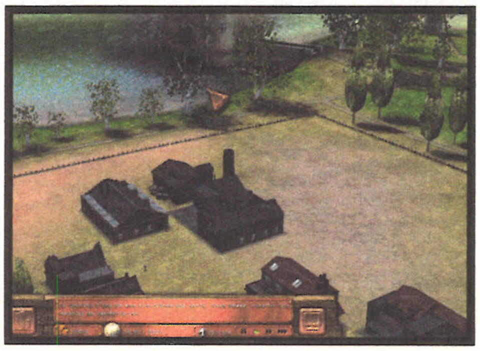


Ça commençait pourtant bien…



Coincé à vie dans une usine d'embouteillage, c'est ironique. Maintenant la question est : qui a un décapsuleur ?





Quelle horreur…

Un peu de technique

Si vous êtes fou, vous pouvez essayer Beer Tycoon vous-même avec la config minimum. Bon courage.

En Deux Mots

LE SUJET ÉTAIT INTÉRESSANT ET LES PARAMÈTRES « TYCOONIENS » BIEN PRÉSENTS, MAIS LA RÉALISATION EXÉCRABLE DE BEER TYCOON LE REND TOTALEMENT INJOUABLE. CELA DIT, LE « CONSEILLÉ À PARTIR DE 10 ANS » SUR LA BOÎTE M'A BIEN FAIT RIRE.

+ Un bon sujet
- Laid et impraticable
- Pathfinding buggé à mort

Note	
TECHNIQUE	1
ARTISTIQUE	1
INTÉRÊT	2



Oui, j'avoue, à force de traiter tous les jeux de poker du monde, je commence un peu à avoir du mal à trouver des légendes rigolotes.

World Championship Poker 2

FLOP

IL PARAÎT QUE C'EST DANS LES VIEUX POTS QU'ON FAIT LES MEILLEURES SOUPES. C'EST CE QU'ONT DÛ SE DIRE LES GARS DE CODEMASTERS QUI NOUS RESSORTENT, L'AIR DE RIEN, UN TITRE VIEUX DE DEUX ANS DÉJÀ.

Et encore un jeu de poker, hop. Mais curieusement, celui-ci date de… 2005 ! S'agirait-il d'un bel exemple d'opportunisme de la part de Codemasters qui, profitant de l'engouement actuel pour les cartes, aurait ressorti un vieux truc poussiéreux de ses cartons ? J'ai ma petite idée là-dessus, je vous laisse vous faire la vôtre. En attendant, même si la perspective de tester dans nos pages un titre qui a déjà deux ans ne m'enchante guère, il faut penser à ceux qui vont le voir en rayon et se demander s'il en vaut la peine. Comme tout jeu de poker qui se respecte, WCP2 fait la part belle à la star du moment, le Texas Hold'em. Mais contrairement à la majeure partie des titres du genre, les autres variantes n'ont pas été négligées pour autant. Le niveau des adversaires est plutôt correct, mais ce qui me gêne vraiment, c'est cette impression diffuse

TOUT PUBLIC · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 733 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Point of View/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

(mais constante) que le PC « triche » en matant votre jeu par-dessus votre épaule. Souvent, alors que vous disposez d'une main statistiquement très forte et d'un bon bluff, il n'hésitera pas à surenchérir malgré tout, comme s'il savait avec certitude qu'il a un meilleur jeu. Étrange et très sincèrement un peu troublant. Et pas la peine d'accuser ma mauvaise foi légendaire, si mes petits collègues semblent également avoir remarqué le phénomène, c'est qu'il y a probablement une bonne raison.

Un as dans la manche

Autre point noir du titre : le système de bluff, justement. Pour essayer de compenser le manque d'interaction humaine, les développeurs ont implémenté une sorte de minijeu débile pour déterminer si oui ou non, vous avez réussi à bluffer. Dépendant totalement de votre dextérité au clavier, le résultat n'a finalement que peu de rapport avec un vrai bluff, ce qui, au final, plombe complètement l'intérêt du truc. Et comme on ne peut malheureusement pas le désactiver, ça a vite fait de devenir saoulant. Graphiquement moins moche que son concurrent d'Activision, ce poker made in Codemasters part donc avec un léger avantage, même si ça reste assez moyen. Aucun des deux ne peut prétendre atteindre le niveau de l'incontournable Poker Academy Pro, la Rolls des jeux de poker, vendu sur le Net près de 130 dollars tout de même. Ah ben ça, on n'a rien sans rien.

Faskil

Bon, graphiquement, on voit quand même qu'il accuse un peu son âge.



Un peu de technique

Le jeu a deux ans, pas la peine de vous dire que ça tournera sans problème sur vos bécanes d'aujourd'hui. Allez, hop, circulez !

Flop, ça ne veut pas dire que vous venez de vous planter, ça veut dire que le dealer s'apprête à montrer les trois premières cartes communes à tous les joueurs.





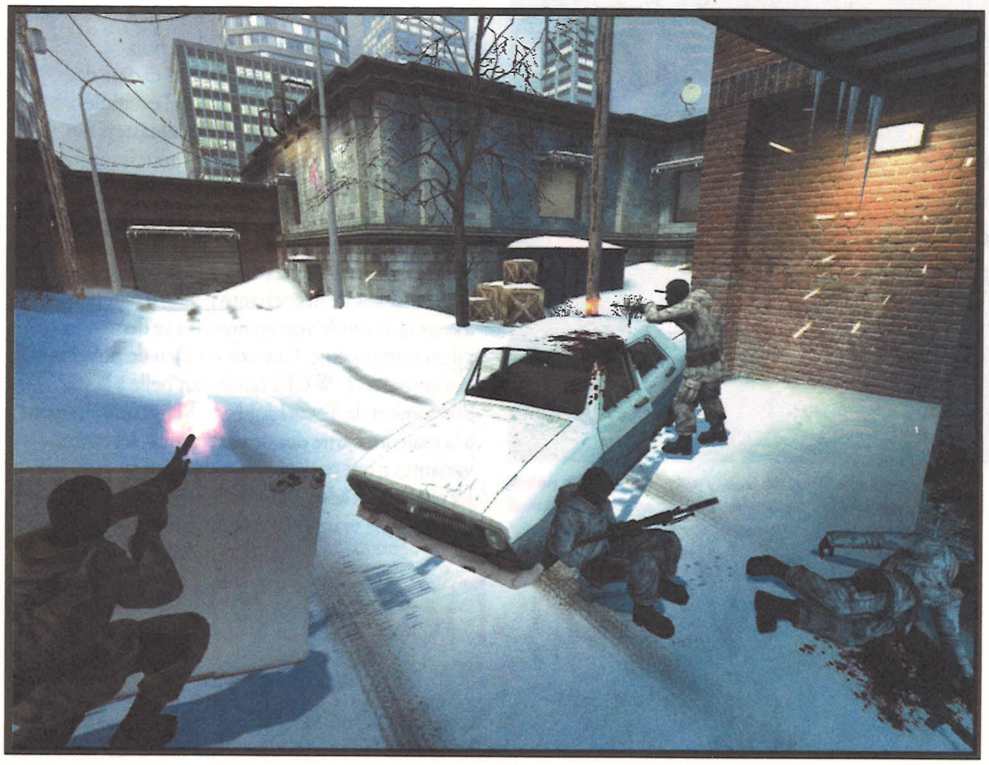
En Deux Mots

Ressortie opportuniste d'un vieux titre de 2005, ce World Championship Poker 2 était déjà dispensable à l'époque, il l'est toujours aujourd'hui.

- \+ Une réal correcte, mais sans plus
- − Les minijeux pour le « bluff »
- − L'I.A triche manifestement
- − La musique, imbitable

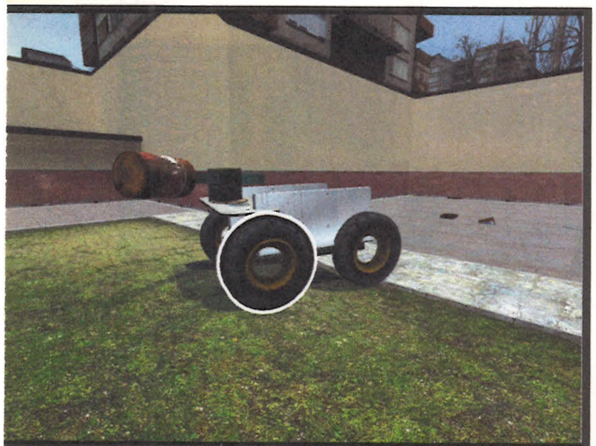
Note	
4	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

GARRY ET SON ÉQUIPE ONT DÉVELOPPÉ LE SEUL MOD POUR HALF-LIFE 2 AYANT REMPORTÉ UN RÉEL SUCCÈS. APRÈS DEUX ANS DE GRATUITÉ, LA VERSION 10 EST DEVENUE PAYANTE CE QUI, CROYEZ-LE OU NON, N'A FAIT QUE BOOSTER SA POPULARITÉ ! UNE PERFORMANCE UN PEU ÉTRANGE, MAIS PLUS QUE MÉRITÉE.



Garry's Mod

BIENVENUE AU BAC À SABLE



Mais non, ce n'est pas un bélier explosif, c'est un robot de déminage

Le Garry's Mod est une sorte d'extension venant se greffer sur Counter-Strike Source, Day of Defeat Source ou Half-Life 2. Contrairement aux jeux classiques, il ne propose ni scénario, ni ennemi, ni objectif. Une fois lancé, vous vous retrouvez au milieu d'une carte vierge dans laquelle vous pouvez faire apparaître n'importe quel objet ou personnage. À vous ensuite de les assembler et de les mettre en scène à l'aide des outils fournis par le mod. Vous voulez créer un petit véhicule ? Pas de problème : prenez une baignoire, ajoutez-lui quatre roues et en voiture, Simone ! Et pourquoi ne pas confectionner un tremplin ?



Sam Fisher a fait des émules.

TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 32

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo de 128 Mo
ÉDITEUR Valve Corporation
DÉVELOPPEUR EAM Garry/Grande-Bretagne
TEXTE & VOIX en anglais

Et rajouter quelques voitures à enjamber d'un saut ? Et une pyramide de caisses à traverser ? Et Alyx à quatre pattes au sommet ? Et des bidons d'explosifs pour atterrir en douceur ? Et avec des scies circulaires posées dessus qui partiront dans tous les sens au moment de l'impact ? !

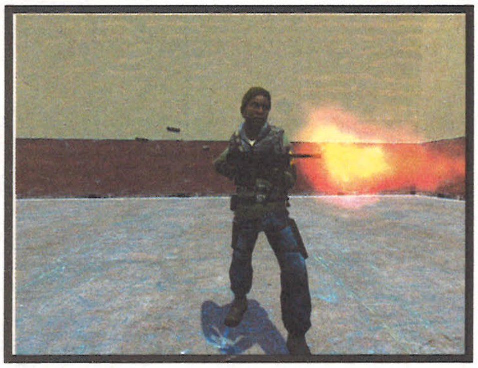
The Incredible Machine

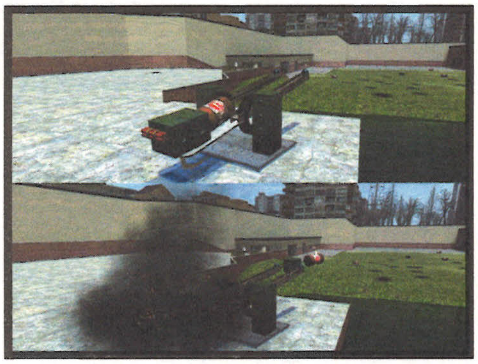
Rien qu'en soudant les objets les uns aux autres, vous pouvez fabriquer des bidules assez sympa. Mais si vous commencez à bidouiller les modules antigravité, les liaisons élastiques, les ballons, les explosifs et les pistons, vous devriez pouvoir créer à peu près n'importe quoi : une catapulte, un canon, un galion volant, un circuit de dominos géants, un robot de dix mètres de haut capable de marcher. Vous n'êtes limité que par votre imagination ! Enfin non, ce serait trop

beau… Le Garry's Mod s'appuie sur le moteur physique de Half-Life 2 qui est certes performant, mais qui n'a jamais été conçu pour simuler la gravité et les interactions entre des centaines d'objets. Rapidement, vous allez être confronté à des ralentissements et surtout, à de nombreux bugs de collision. La conception de mécaniques complexes à l'aide du Garry's Mod est loin d'être une science exacte : parfois, tout fonctionne du premier coup, mais la plupart du temps, vos créations partent violemment en sucette et vous devez tout reprendre depuis votre dernière sauvegarde. Pour assembler un objet articulé un peu compliqué, comptez au minimum deux ou trois heures d'expérimentation.

Mais quel poseur !

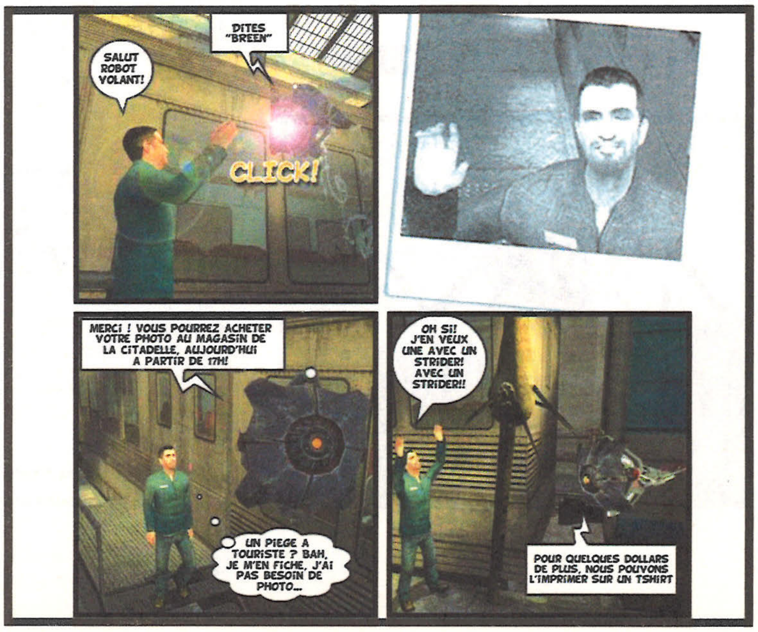
Si vous ne vous sentez pas l'âme d'un savant fou, vous pouvez aussi utiliser le Garry's Mod pour créer des scènes figées afin de réaliser des captures d'écran artistiques, comiques ou juste complètement stupides. Pour cela, vous ferez apparaître des modèles inanimés dont vous manipulerez les bras, les jambes et la tête, alouette, à l'aide du physgun. Là aussi, il faut un peu de temps pour prendre le coup de main. Quand vous aurez fini de faire joujou avec les ragdolls, vous expérimenterez l'outil de face posing, qui permet de modifier la position de chaque muscle animant les visages des personnages. C'est probablement l'aspect le plus impressionnant du Source Engine. Grâce à lui, on peut reproduire toutes les émotions de l'espèce humaine : la peur, la colère, l'amour, l'envie d'aller aux toilettes, etc. Une fois votre scène réalisée, vous pouvez encore jouer avec le morphing, la distorsion des couleurs ou rajouter des effets de flou pour simuler une profondeur de champ. Des joueurs ont même utilisé le Garry's Mod pour créer des bandes dessinées dont certaines ont fait le tour du Web.





N'essayez pas de le reproduire à la maison…

Prenez une baignoire, ajoutez-lui quatre roues et en voiture, Simone !



Le Garry's Mod permet aussi de réaliser des B.D. La preuve sur www.hlcomic.com.az

Comment se le procurer ?

Le Garry's Mod est uniquement disponible sur Steam. Si vous n'avez pas de carte bancaire, vous êtes mal barré ! Il ne coûte que 10 $, mais nécessite au moins un jeu Source pour fonctionner. Actuellement, il ne supporte que Counter Strike, Day of Defeat et Half-Life 2. Si vous n'en possédez aucun (mais dans quel monde vivez-vous ?), vous pouvez acheter un pack comprenant CS plus le Garry's Mod pour seulement 25 $. Évidemment, si vous êtes fauché, vous pouvez toujours obtenir le mod gratuit dans sa version 9 en fouillant sur le site officiel.



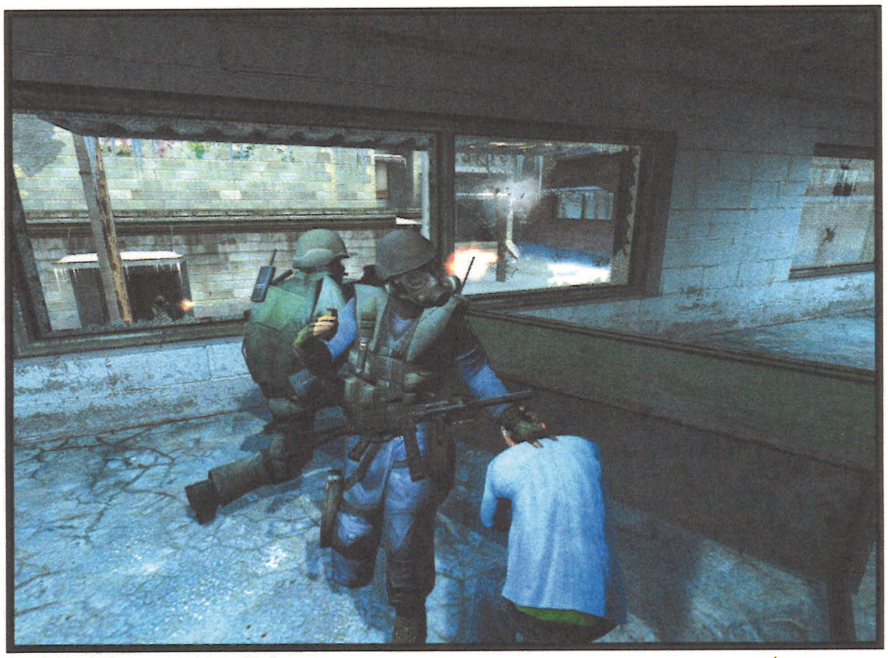
L'utilisation de la profondeur de champ est toujours impressionnante.

Un peu de technique

Avant de passer en version 10 et de devenir payant, le Garry's Mod a été reprogrammé de A à Z. L'interface est beaucoup plus intuitive et surtout, le jeu est désormais très stable. Malheureusement, on ne peut pas en dire autant de Half-Life 2 et de son moteur physique qui réagit souvent de façon inattendue. Pensez à sauvegarder régulièrement vos créations si vous ne voulez pas vous arracher les cheveux !

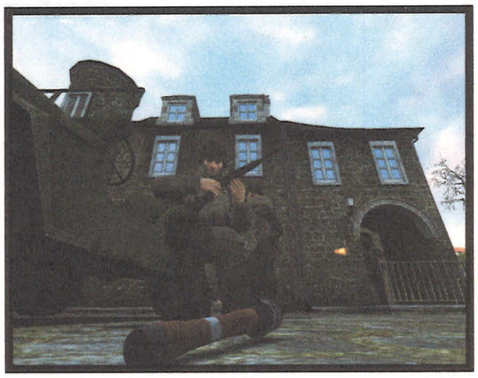
Par où commencer ?

Malheureusement, l'atout majeur du Garry's Mod est aussi son principal défaut : sa puissance est complexe et nécessite de longues heures d'apprentissage. Actuellement, il n'existe aucune documentation officielle en français et vous devrez vous plonger dans le vaste wiki anglais si vous voulez vous en sortir. Si la barrière de la langue ne vous pose pas de problème, vous trouverez alors des tonnes de tutoriaux vous expliquant absolument tout ce qu'il est nécessaire de savoir, et même plus ! En effet,

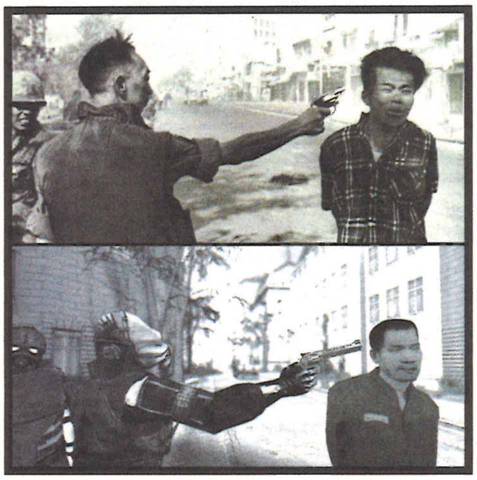


Votre première voiture...

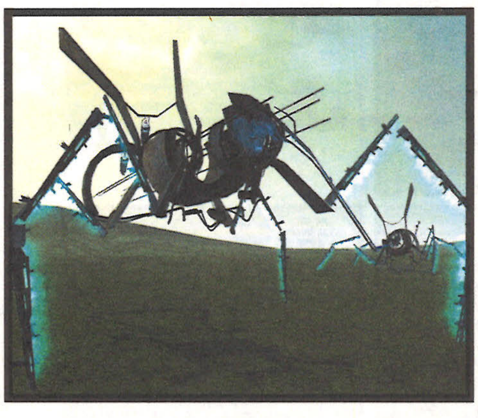
Faites apparaître une caisse. Saisissez-la avec le physgun et figez-la à un mètre du sol. Sélectionnez l'outil wheel et assignez les touches 8 et 2 pour avancer et reculer. Collez deux roues sur le côté droit, puis deux sur le côté gauche, en maintenant la touche E enfoncée afin d'inverser leur sens de rotation. Utilisez ensuite le thruster gun pour rajouter des canettes de coca sur les ailes avant du véhicule. Elles vous serviront à modifier sa direction. Commencez par régler le thrust à 2 000, puis assignez les touches Push 4 et Pull 6 à la canette de droite, et Push 6 et Pull 4 à celle de gauche. Et voilà le travail ! Vous pouvez à présent diriger votre automobile avec les touches du pavé numérique : 8 pour avancer, 2 pour reculer, 4 pour tourner à gauche et 6 pour tourner à droite.



C'est ce qu'on appelle « regarder la mort en face ».



On peut reproduire toutes les émotions de l'espèce humaine



le Garry's Mod est très facilement modable grâce à l'intégration du langage de script Lua, permettant de créer de nouvelles armes et même des minijeux.

Vous avez dit « jeux » ?

Ainsi, on a vu apparaître sur le Net des modes de jeu inédits jouables en multijoueur. Par exemple, l'un d'entre eux se déroule sur une carte remplie de barils. Une équipe est composée d'êtres humains et l'autre de tonne aux explosifs dont l'objectif est de s'approcher suffisamment de leurs adversaires pour exploser avec eux ! Certains serveurs font aussi tourner le mode Melon racing, où vous contrôlez un melon devant rouler le plus rapidement possible le long d'un circuit. Bien sûr, si vous allez trop vite ou si vous faites une mauvaise chute, votre melon éclate ! Enfin, vous pouvez rejoindre une partie multi simplement pour construire et réaliser des saynètes en collaboration avec d'autres joueurs. Cela dit, ne comptez pas trop sur le mode multi pour vous amuser avec le Garry's Mod : la plupart des minijeux sont vites lassants, et il existe peu de serveurs suffisamment stables pour assembler des constructions complexes à plusieurs.

Dr. Loser

En Deux Mots

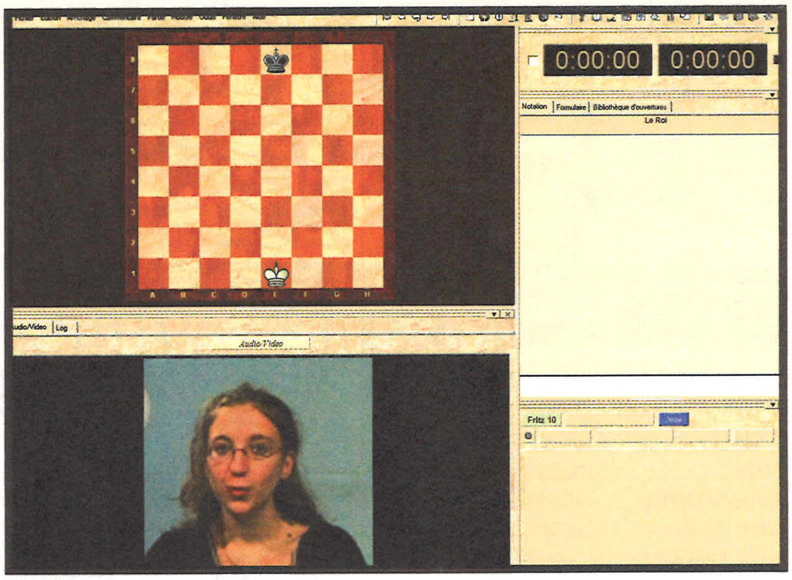
PRENEZ UNE CENTAINE DE BOÎTES DE LEGO, MÉLANGEZ-LES À L'ATELIER DU PETIT CHIMISTE ET INFORMATISEZ LE TOUT : VOUS OBTENEZ LE GARRY'S MOD ! CE JEU DE CONSTRUCTION PERMET D'ASSEMBLER ET D'EXPÉRIMENTER À PEU PRÈS N'IMPORTE QUOI. SI VOUS VOUS DEMANDEZ À QUOI ÇA SERT, C'EST QUE LE GARRY'S MOD N'EST PAS FAIT POUR VOUS... DEPUIS QU'IL EST DEVENU PAYANT, IL A GAGNÉ EN STABILITÉ ET LE NOMBRE DE JOUEURS N'A CESSÉ D'AUGMENTER. UN SUCCÈS AMPLEMENT MÉRITÉ !

- \+ Durée de vie presque illimitée
- \+ Communauté très active sur le Net
- \+ Seulement 10 $!
- − Nombreux bugs dus au moteur physique
- − Compliqué au premier abord
- − Documentation en anglais

7 TECHNIQUE

10 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Bon c'est pas Natacha la Russe, mais Marie Sebag qui vous guide, le Grand Maître international féminin (GMF) et Maître international (MI).

LES ALLEMANDS SONT FORTS, ON LE SAIT DEPUIS UN MOMENT. ILS ARRIVENT À CRÉER DES PROGRAMMES D'ÉCHECS QUI BATTENT L'HOMME. PROSTERNEZ-VOUS MORTELS ! VOICI FRITZ 10, PETIT FRÈRE DE DEEP FRITZ QUI A MIS PAR TERRE LE CHAMPION VLADIMIR KRAMNIK EN DÉCEMBRE DERNIER.

Fritz 10

ROQUE AND ROLL

TOUT PUBLIC

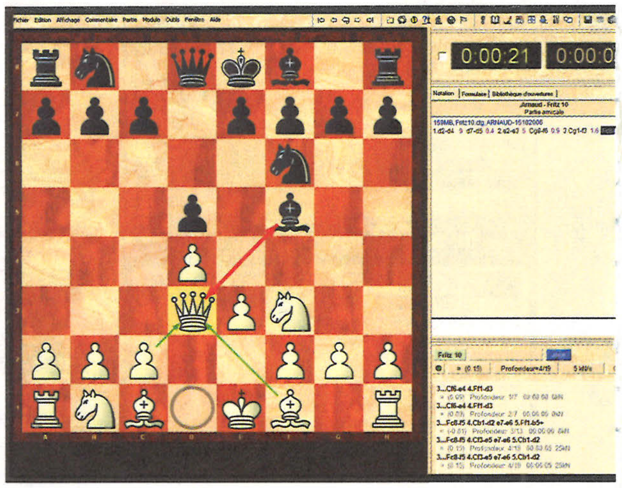
Config minimum CPU 300 GHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Chessbase GmbH
Développeur Chessbase/Allemagne
Texte et voix en français

Fritz dernière version est arrivé et avec lui son lot d'améliorations, comme à chaque fois. La version 4 était la première compatible Windows, la 7 introduit le multijoueur et voici la version 10, compatible Vista ! Quelles sont les nouveautés apportées à cette dixième édition du plus célèbre des programmes d'échecs ? En premier lieu : un module avec une bibliothèque d'ouvertures étendue. Cette fonction devrait faire plaisir aux débutants pour l'apprentissage des variantes d'ouvertures. En fait, elle traduit graphiquement sur l'échiquier les coups contenus dans la bibliothèque d'ouvertures, c'est assez bien fichu. La base de données est actualisée et comporte les dernières parties mondiales ; des conseils dynamiques sont aussi possibles pour l'attaque et la défense : si l'on déplace une pièce sans la lâcher sur la case d'arrivée, des flèches indiquent les menaces et les défenses si le coup est effectivement joué.

Une partie d'échecs, Dr. Chandra ?

Côté interface, on remarque une meilleure définition des pièces et une saisie de coups améliorée dans l'échiquier 2D, de nouvelles pièces 3D haute résolution au design classique en bois, des animations en direct des calculs du module sur l'échiquier, une analyse de position plus performante… c'est long comme une liste de Prévert, et c'est du beau boulot !
De nouvelles fonctions ont été apportées sur le serveur pour les parties en ligne : listes complémentaires de classement, évaluation complète de tous les joueurs, filtrage des mauvaises liaisons Internet lors des défis, nouvelle fonction de conférence vidéo (ça c'est pour jouer contre Natacha, la correspondante russe aux yeux bleus…)
Fritz 10 s'adapte automatiquement à toute force de jeu, apporte des aides pendant la partie avec des explications de coups et de positions, des fonctions d'entraînement, l'affichage des menaces et des statistiques d'ouvertures. Pour les nombreux joueurs de club abonnés à Joystick (hin, hin), Fritz est un partenaire indispensable, d'autant plus qu'avec le jeu, vous avez accès pendant un an au plus grand serveur mondial d'échecs, playchess.com.

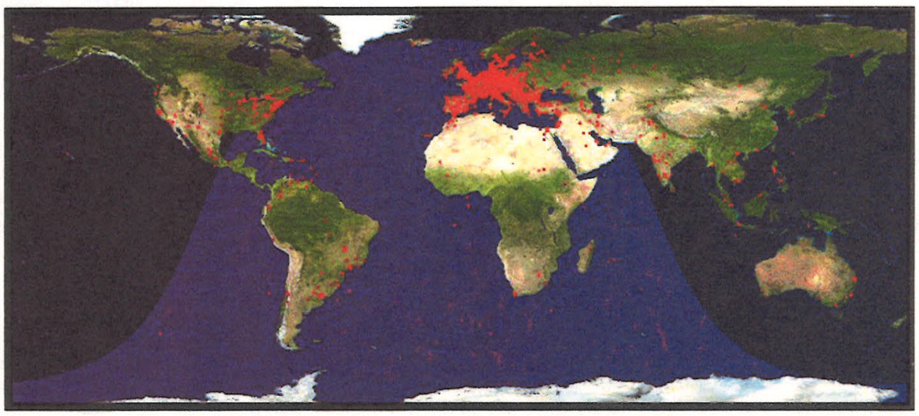
ffak



Un bel exemple de l'aide au joueur : ici, ma reine est protégée par deux pièces (en vert) et attaquée par un fou (en rouge).

Un peu de technique

Un lecteur DVD est indispensable pour faire tourner Fritz 10, non seulement parce que le support est un DVD (!), mais aussi pour profiter des conseils prodigués par Marie Sebag, la douzième joueuse mondiale. Va y avoir du sport !



Détail amusant : sur le site **playchess.com**, vous pouvez visualiser qui est connecté en temps réel pour une partie.

En Deux Mots

Les notes sont élevées mais vous avez entre les mains la Rolls du jeu d'échecs. C'est mérité. Avec Fritz, vous allez devenir le maître du Blitz, le tueur du roque et vous marier avec Natacha !

- \+ Interface claire
- \+ Bibliothèque d'ouverture
- \+ Aides en jeu
- − La machine bat l'homme
- − Ça fait peur
- − On va tous mourir !

Note	
8	Technique
7	Artistique
9	Intérêt



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE en anglais

Sam & Max Episode 2

ÇA VA VOUS CHANGER DE LA TÉLÉ

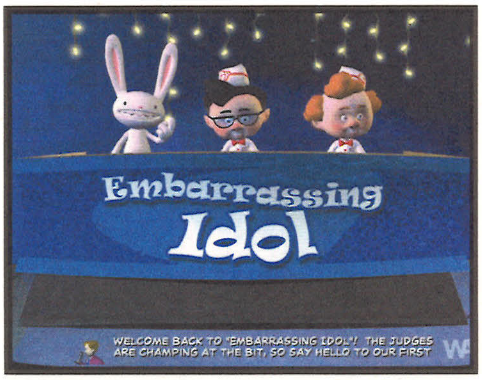
Situation Comedy

APRÈS UN ÉPISODE QUI NOUS AVAIT RASSURÉS, CE DEUXIÈME OPUS CONFIRME-T-IL TOUT LE BIEN QU'ON PENSE DES GENS DE TELLTALE (ENFIN, QUAND ILS NE FONT PAS DES JEUX DE POKER EN TOUT CAS) ?

Suite au succès de leur première enquête, qui les avait opposés à un gourou hypnotisant ses fidèles pour vendre des cassettes vidéo, les voici aujourd'hui confrontés à un nouvel ennemi terrifiant : une présentatrice de talk-show. Si, si ! Myra Stump retient en effet son public en otage en les forçant à accepter plein de cadeaux. Vous imaginez le cauchemar pour ces pauvres spectateurs ? Même si ça a dû les faire marrer au début, après de longues heures d'enfermement, nul doute qu'ils ont probablement envie de rentrer chez eux et de piquer un somme. Heureusement, Sam & Max veillent au grain. Et les voilà partis pour libérer cette audience captive, ce qui risque de ne pas être aussi simple que prévu... Bon, je n'en dirai pas plus, pour vous ménager le suspense, mais sachez que cet épisode se déroulera en majeure partie dans l'univers de la télé : sitcoms (d'où le titre, d'ailleurs), jeux débiles et autres talk-shows passeront à la moulinette absurde des deux flics de l'improbable. Et c'est peut-être le seul bémol qu'on pourrait mettre à cet Episode 2 : les références culturelles 'ricaines sont nettement plus pointues que dans le premier et risquent de laisser sur le carreau ceux qui n'en maîtrisent pas toutes les subtilités. Certaines d'entre elles ont néanmoins des équivalents européens, mais si vous ne connaissez pas un minimum l'univers de la télé US, vous passerez à côté d'un bon paquet de vannes.



« Midtown Cowboys » : la bonne sitcom avec des morceaux de Sam & Max dedans.



La nouvelle star, version Telltale : encore plus drôle que la vraie, c'est dire.

P.A.F. le chien

Et ce serait bien dommage, parce que j'avoue m'être encore plus marré que durant le premier épisode. Je ne sais pas ce que prennent les scénaristes, mais je veux la même chose avant chaque bouclage. Entre l'inénarrable émission culinaire Cooking without looking (« cuisiner sans regarder ») ou la parodie déjantée de sitcom, les répliques fusent et Max passe toujours son temps à faire l'idiot. On regrettera peut-être juste le fait que les nouveaux seconds rôles sont pour la plupart un peu « ternes » et moins tarés que ceux du premier (qu'on retrouve d'ailleurs avec un plaisir non dissimulé). Mais c'est vraiment pour pinailler, la qualité générale de ce nouvel opus est, à mon sens, supérieur au précédent, et c'est plutôt encourageant pour la suite. La difficulté a, elle aussi, sensiblement augmenté, mais ça reste malgré tout pliable en quatre heures chrono, en profitant de tous les dialogues. Bref, du tout bon. Pour peu que vous maîtrisiez l'anglais et la culture 'ricaine, et que vous ayez de l'humour : foncez !

Faskil

Un peu de technique

Le moteur 3D n'a pas changé depuis le premier épisode, la config mini suffira donc à faire tourner le jeu. Et pour les plus nantis, ils pourront toujours pousser la résolution au max (oh oh oh).

En Deux Mots

DÉJÀ, LE DEUXIÈME ÉPISODE DE NOS FLICS PRÉFÉRÉS ET JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN ! MANIFESTEMENT BIEN CHAPEAUTÉS PAR PURCELL, LES GARS DE TELLTALE RÉALISENT POUR LE MOMENT UN SANS-FAUTE INESPÉRÉ. ALLEZ, VIVEMENT LE TROISIÈME !

- \+ Pardonnez mon langage, mais bordel ce que c'est drôle !
- \+ 3D toujours aussi réussie
- \+ Des scénaristes très en forme
- − Nécessite une bonne culture télé américaine

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Quoi de Neuf

par la rédaction

Note : L'excellent lecteur MP3 MEIZU dont on vous parlait le mois dernier est maintenant distribué par Dan-Elec. On le trouve garanti un an à partir de 119 euros (1 Go).





Evadeo

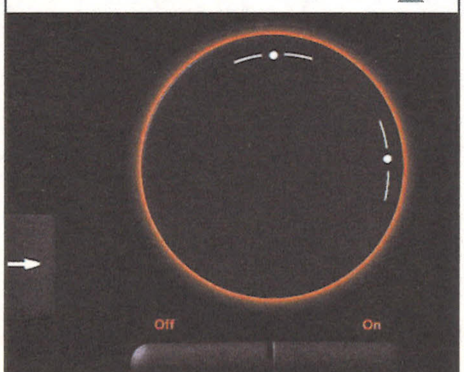
Si les GPS routiers se sont perfectionnés tout en devenant accessibles, les GPS de terrain sont encore loin de cette révolution. Pour éviter d'avoir à choisir son champ, l'Institut Géographique National lance l'Évadeo, le premier GPS destiné aussi bien à la voiture qu'aux randonnées. Livré avec les cartes routières françaises de Navteq, ainsi que les cartes topologiques Nord et Sud d'IGN au 1 : 100 000, vous êtes paré pour l'aventure. Vous pouvez aussi télécharger des cartes de randonnée à l'échelle 1:25 000 (10 x 10 km), mais seules les quinze premières sont gratuites. En voiture, la navigation est classique, servie par une bonne ergonomie qui n'est pas sans rappeler celle des TomTom ou ViaMichelin, même si l'on déplore l'absence de gestion trafic, surtout à ce prix. À pied, si vous êtes parfaitement localisé sur les cartes IGN, l'Évadeo ne donne pas d'indication sur les directions à prendre. Il s'agit cependant d'un excellent guide touristique, l'appareil embarquant la base BD Nyme de l'Institut Géographique National avec ses quelque 1,7 million de noms de lieu, hameaux, moulins… On y trouve également les restaurants, hôtels, stations-service, aéroports et autres points d'intérêt classiques. Seule, la mise à jour des radars est payante (18 euros/an). Petit, fin et léger, l'Évadeo arbore un physique adapté à son utilisation universelle. Reste que l'autonomie limitée à 4 h 30 se révélera insuffisante pour bien des randonneurs.

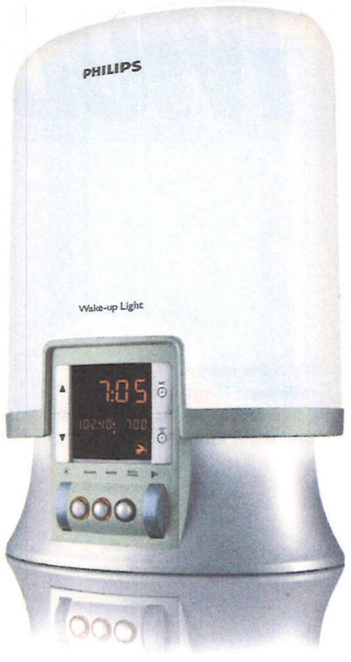
FABRICANT : IGN
SITE WEB : **WWW.EVADEO.IGN.FR/**
PRIX : ENVIRON 450 EUROS

DiNovo Edge

Avec le DiNovo Edge, Logitech offre un successeur au plus beau clavier de tous les temps, son propre DiNovo. Tout de noir laqué, ce nouveau venu est équipé d'un repose-poignet gris métal du plus bel effet. Retournez-le : son « dos » est orange. Activez les touches de fonction et de nombreux icones s'illuminent, en orange également. Enfin, si vous effleurez le touchpad circulaire situé sur la droite, son contour s'éclaire de la même manière : la très grande classe. Ce touchpad est censé remplacer la souris. Quelques jours de pratique sont nécessaires avant d'utiliser sereinement cette nouvelle fonctionnalité, mais la forme circulaire du touchpad, cumulée à sa petite taille, en fait un objet très capricieux. Reste l'argument majeur du DiNovo Edge : le confort de frappe – inégalable. Les touches offrent une course très courte et l'usage en devient vite un pur régal.
On regrettera cependant la disparition du pavé numérique. Le dernier clavier haut de gamme de la marque suisse cumule donc un design sans faille, un confort de frappe sans équivalent et des idées ingénieuses. Mais dans la pratique, il n'est malheureusement pas convaincant.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 200 EUROS





Éveil lumière HF3461

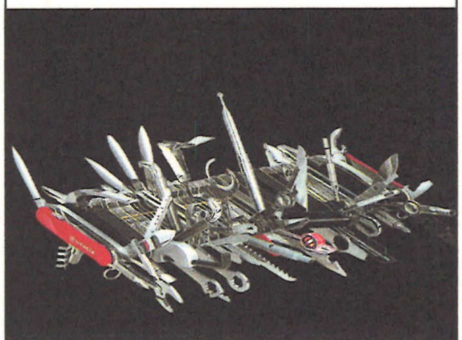
Philips recycle ici une idée simple (qui alimente quand même des tonnes de sites web), simuler le lever du soleil, en la concrétisant de façon brillante (ah, ah). Programmez l'heure de votre réveil et le HF s'allumera alors de façon progressive une demi-heure avant, jusqu'à atteindre la luminosité voulue pour votre lever. À l'heure dite, un son nature (des oiseaux, de l'eau, un cœur qui bat…) finira de vous éveiller en douceur. Il existe même un modèle avec radio FM, au son honnête mais sans plus. Par contre, ce dernier bénéficie d'une lampe plus puissante. Parce que pour compenser sa grande taille, l'Éveil Lumière peut bien sûr servir également de lampe de chevet. Hop, deux fonctions en une. Mais comme on aime bien râler (certains plus que d'autres, hein), on aurait apprécié que la fonction lampe et le réveil lumineux soient séparés, pour permettre un réglage indépendant de chacune des fonctions. Parce que là, si vous ne voulez pas vous réveiller avec la lampe à fond, il ne faut pas oublier de la régler avant de sombrer pour la nuit. Malgré ce petit défaut, l'Éveil Lumière est un appareil simple, vendu quand même un peu cher, mais tellement efficace qu'on adorerait l'offrir à certaines personnes de l'équipe. Et c'est surtout le meilleur appareil dans sa catégorie.

Fabricant : Philips
Site Web : **www.eveil-lumiere.philips.fr**
Prix : à partir de 80 euros

Giant Swiss Army Knife V1.0

Vous aimez les couteaux suisses à la McGiver ? Wenger aussi, puisqu'ils ont décidé de célébrer le centenaire de la marque à leur façon. Ils devaient penser que les petits couteaux rouges étaient sympa, mais un peu limités avec leurs douze lames. Alors, voici le Giant, un modèle qu'il sera difficile de prendre en défaut : 85 lames pour 110 fonctions. Et si vous ne trouvez pas votre bonheur pour ouvrir ce qui vous résiste, vous pourrez toujours taper dessus grâce aux 1 300 grammes de ce petit bébé. Ça devrait faire l'affaire, en attendant les autres versions du Giant…

Fabricant : Wenger
Site Web : **www.wengerna.com**
Prix Environ 620 euros



Selk'bags

Si l'Éveil Lumière n'est pas votre truc, découvrez le meilleur sac de couchage du monde ! Certes, vous aurez l'air d'un croisement entre le bonhomme Michelin et un préservatif géant, mais vous aurez l'impression d'être tout le temps au lit. D'ailleurs, c'est le concept, dormir partout où vous voulez comme si c'était dans votre lit. Extrêmement confortable, vous pouvez même le porter pour sortir. Lors du shoot photo, le mannequin a même fait un petit footing avec, c'est dire.

Disponible en trois modèles, plus ou moins résistants au froid, et dans plusieurs couleurs, on le trouve encore assez peu en ventes. On lui souhaite cependant un bel avenir, mais on continuera à en interdire le port dans la rédaction.

Fabricant : Müsuc
Site Web : **www.musuchouse.com/**
Prix : Environ 150 euros





SC101

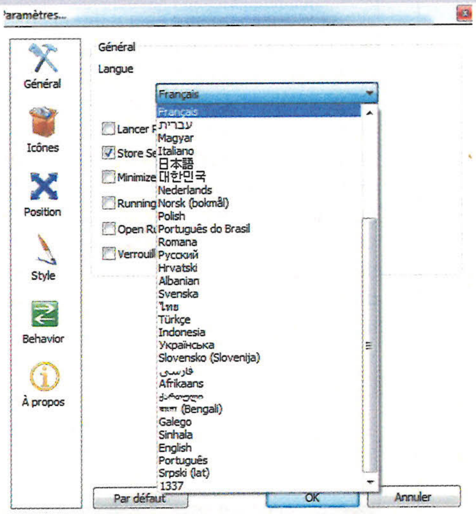
Ce boîtier, à mi-chemin entre le grille-pain et le coffre-fort, est équipé d'un port réseau. Ouvrez le capot en façade et branchez un ou deux disques durs IDE 3,5'' de n'importe quelle capacité. Installez ensuite le logiciel Netgear sur les postes de votre réseau . Le soft vous propose alors de partitionner et de formater vos unités dans son format. Tous les membres de la maisonnée peuvent alors accéder, simultanément, à ce nouvel espace de stockage. Il est possible de créer simplement des espaces privés, dédiés à chaque utilisateur. Contrairement aux produits concurrents, la solution Netgear est silencieuse. Un logiciel de sauvegarde automatique est fourni, SmartSync Pro Backup. Choisissez les répertoires que vous voulez copier, définissez la fréquence de l'opération, et voilà ! Si vous voulez l'utiliser depuis plusieurs postes, il vous faudra cependant acheter le logiciel.

Fabricant : Netgear
Site Web : **www.netgear.fr**
Prix : Environ 120 euros

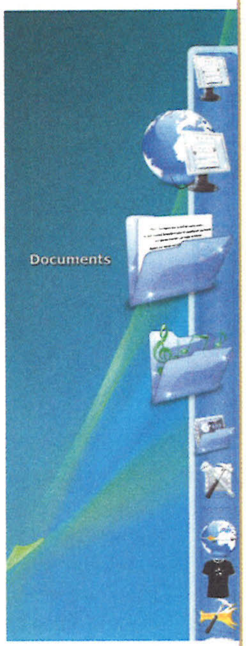
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Bon vivant rime avec prévoyant ! L'utilisateur de PC le sait, on ne peut pas trop faire confiance à Windows lorsqu'il s'agit de sécurité. En attendant que Vista renonce à son tour à ses promesses, voici une rubrique Utilitaires axée sur la sécurité. Avec, tout de même, quelques petites perles, il ne faudrait pas non plus devenir parano...



Il y a des langues tellement inconnues que l'on n'arrive même pas à déchiffrer leur alphabet.



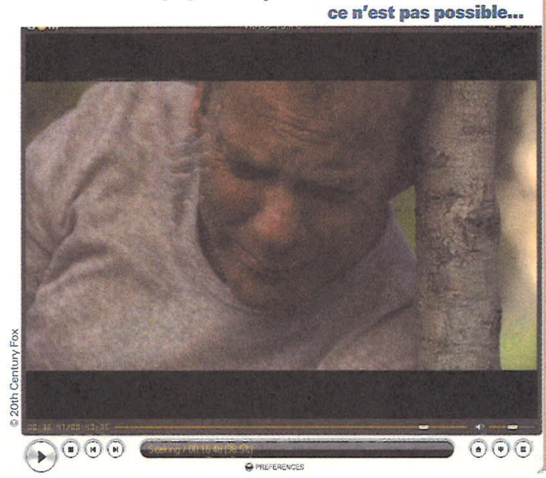
Une des dizaines de skins disponibles. Avouez que c'est un peu plus classe que l'horrible « sidebar » de Windows Vista.

RocketDock

Même si Vista est arrivé avec une interface graphique un peu plus à la page que celle de Windows XP, nombre d'entre nous lorgnent sur la simplicité épurée des interfaces d'Apple. Arrivé en l'an 2000, le « dock » de Mac OS X continue à faire des envieux. Il aura été maintes fois imité, avec plus ou moins de succès. Y'z Dock était prometteur, mais trop instable ; en outre, son auteur avait utilisé les icones d'Apple, un crime qui lui a valu le droit d'interrompre son œuvre. Vient ensuite ObjectDock, version proposée par les gens de StarDock, qui créaient des utilitaires indispensables il y a déjà dix ans de cela. Pas mal, mais pas très stable non plus, ni très rapide. Est venu ensuite MobyDock, un logiciel ultrarapide utilisant DirectX pour son rendu. C'est sympa, mais là encore, son auteur semble avoir abandonné le projet alors qu'il reste un bon paquet de bugs. Alors que faire pour ceux qui sont encore en quête du dock parfait ? Acheter un Mac ? Non, je vous propose une solution meilleur marché : RocketDock, tellement pas cher qu'il est gratuit ! Qu'a-t-il pour lui ? D'abord de la stabilité à revendre : c'est de loin le dock le plus stable jamais vu. Ensuite d'excellentes performances, même sur une machine antédiluvienne, car il ne prélèvera qu'un faible pourcentage du temps processeur pour redimensionner les images. Enfin, une compatibilité totale avec tous les formats de skins existants, une gestion parfaite des raccourcis et une gestion pertinente du multiécran... Bref, il ne manque rien à RocketDock. Il se paye même le luxe d'intégrer des traductions dans un grand nombre de langues et de marcher sans anicroches sous Vista. Adopté !

- **VERSION : 1.3.0 bêta**
- **ÉDITEUR : Punk Software**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.punksoftware.com**

Jack Bauer qui pleure ? Ça doit être un effet d'optique, ce n'est pas possible...

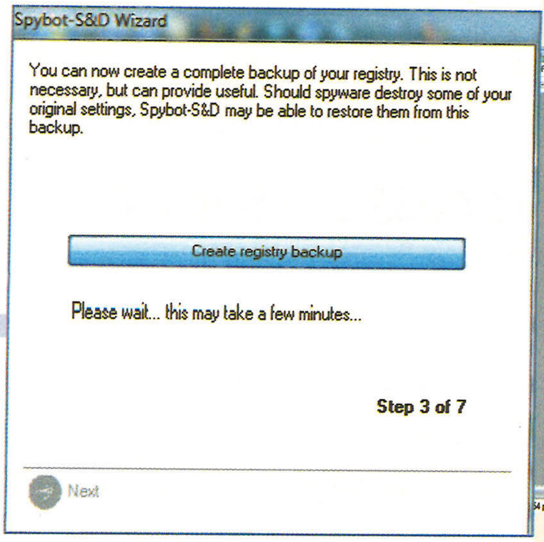


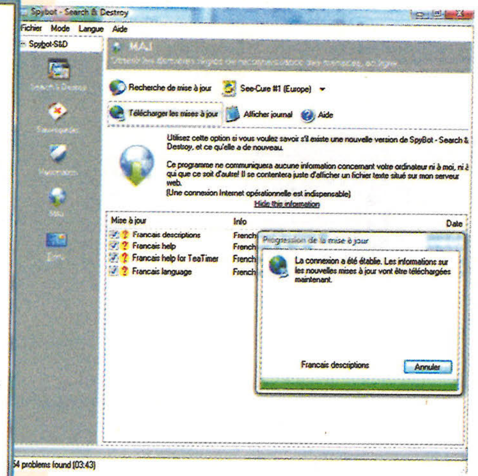
GOM Media Player

Attention, bijou ! GOM Player fait partie de la catégorie des lecteurs multimédia qui ne requièrent aucun codec pour lire leurs fichiers – tout y est déjà intégré. Il rejoint donc l'excellent mais parfois capricieux VLC, et le trop coréen KMplayer. Il lit tout, simplement et sans états d'âme. Alors plutôt que d'en faire des tonnes, je vais juste vous inciter fortement à le découvrir par vous-même. Garanti « bijou » par l'ensemble de la rédaction, juré. Allez, on y va !

- **VERSION : 2.0.12.3375**
- **ÉDITEUR : gretech**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.gomplayer.com**

Parmi les bonnes idées, une sauvegarde automatique de la base de registre pour éviter les problèmes.



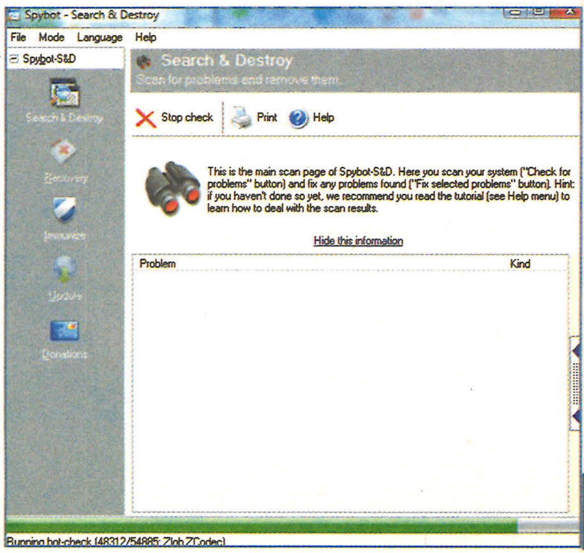


Encore un logiciel qui a le bon goût d'être disponible dans plein de langues, français inclus.

Spybot: Search & Destroy

- VERSION : 1.4
- ÉDITEUR : Patrick M. Kolla
- LICENCE : Freeware
- URL : www.spybot.info/

Ne croyez pas que je sois dans une phase de paranoïa pour vous proposer ce mois-ci un second utilitaire dédié à la sécurité de votre machine. J'essaie juste de vous préparer à l'arrivée de Windows Vista. Bill peut bien nous promettre ce qu'il veut, depuis le temps, on sait bien que Vista sera lui aussi la cible d'un tas de programmes très méchants (virus, spyware, malware, trojan...). D'ailleurs, alors même qu'il n'est qu'à peine disponible pour le grand public, un paquet de failles a déjà été trouvé dans Internet Explorer 7, mais aussi dans la sécurité des comptes utilisateurs. Vous l'aurez compris, la naïveté ne dure pas et il faut se rendre à l'évidence : même si vous passez sous Vista, il faudra toujours avoir sous la main des outils pour s'assurer que tout tourne correctement. Avant même de vous vous vanter les qualités de l'excellent Process Scanner (page suivante), je commence par un « vieux » logiciel qui s'est bonifié avec le temps, l'excellent Spybot: Search & Destroy. Comme son nom l'indique, il est capable de trouver et de détruire grand nombre de menaces. Qu'il s'agisse de spyware (logiciel de surveillance à distance de votre PC), de trojan (prise de contrôle à distance de votre machine), de malware (publicité non souhaitée) ou d'un virus plus classique, il dispose d'une base de données complète. La force vient de la mise à jour quasi permanente de ses fichiers de définition : en clair, aucune menace ne lui échappe, même les plus récentes. On le gardera précieusement dans sa trousse à outils d'utilitaires indispensables, le temps de s'habituer aux nouvelles facéties de Vista...

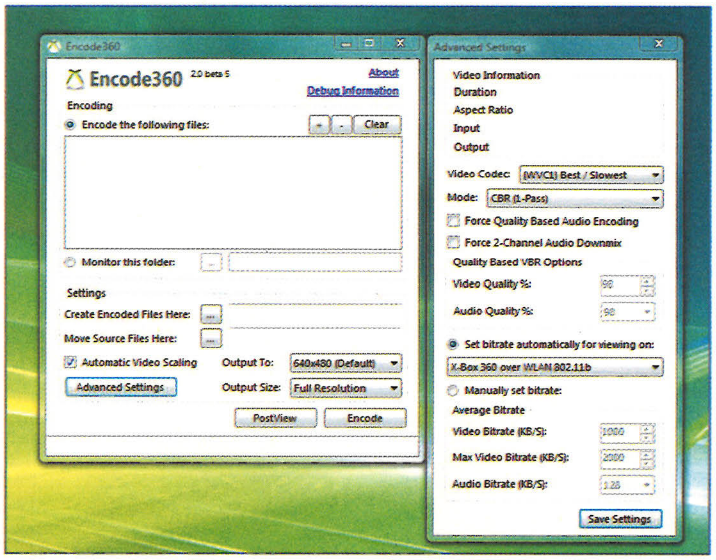


La recherche prendra de quatre à dix minutes selon les machines.

Encode360

- VERSION : 2.0b5
- ÉDITEUR : Dan Cunningham
- LICENCE : Freeware
- URL : http://dcunningham.net/

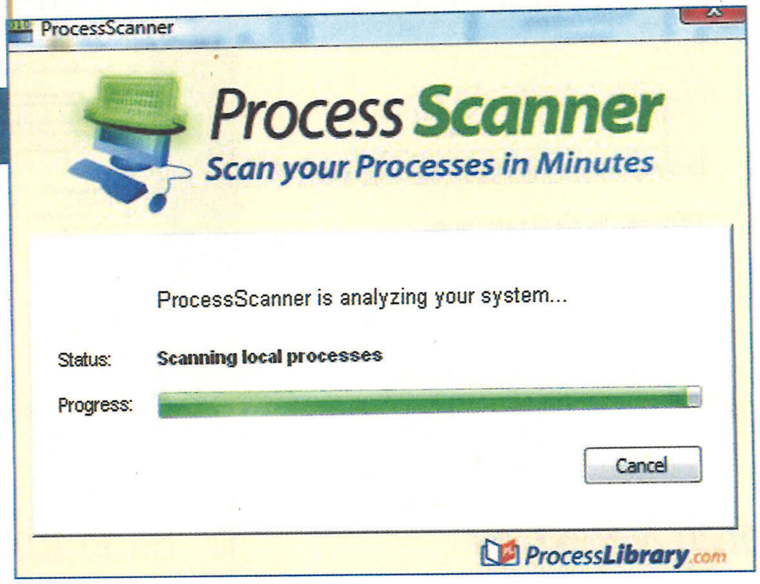
Avoir une Xbox 360 n'est pas toujours facile. Certes, on y trouve de plus en plus de bons jeux et la manette n'est pas trop mal conçue. Et puis, elle possède un Media Extender, ce truc capable de lire des vidéos à distance à partir de votre PC. Sauf que dans la plus pure tradition Microsoft, n'est autorisée, en gros, que la lecture des vidéos au format WMV. Un drame ! Alors pour tous ceux qui souhaiteraient tout de même regarder d'autres formats vidéo sur leur boîte, voici Encode360. Trois clics pour définir un répertoire « source », quatre pour configurer le profil d'encodage à utiliser, et il ne vous reste plus qu'à placer vos vidéos dans un répertoire pour qu'elles soient converties en tâche de fond. Qu'est-ce qu'on dit ? Merci Dan !



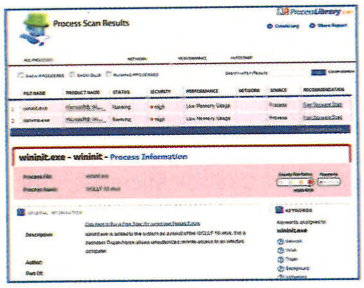
Parmi les profils proposés, on trouve le VC1, le format de compression utilisé pour certains HD-DVD.

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ



Interface minimaliste, Process Scanner ne fait pas dans les fioritures.



Process Scanner identifie à tort comme des virus deux fichiers système de Vista. Ça lui passera.

Process Scanner

Certains sites sur le grand Internet magique sont tout simplement indispensables. Parce qu'ils répondent à des questions et des besoins fondamentaux. C'est le cas de Process Library. Bien sûr, à froid, son nom ne vous dit pas grand-chose. Il s'agit d'une base de données qui recense tous les processus existants – en clair, le nom des programmes qui peuvent tourner sur votre machine. L'intérêt est qu'il catalogue ainsi une grande quantité de virus et de spywares par leur nom. Ainsi, dès que l'on a un petit doute sur un processus qui tourne sur sa machine, on peut faire une recherche et se rassurer. C'est souvent beaucoup plus rapide que de lancer un outil comme Ad Aware. Tout ceci est passionnant, mais quel est le rapport avec la rubrique Utilitaires ? Les petits gars derrière cette excellente base de données viennent de mettre au point un petit outil d'un nouveau genre, Process Scanner. Avec son interface minimaliste, il se contente d'établir la liste des programmes qui tournent à un moment donné sur votre machine. Grâce à notre bon Internet, il envoie cette liste (de manière anonyme) aux serveurs de Process Library, qui vous donne les résultats de la recherche sur une page Web. Les processus considérés comme dangereux sont alors affichés en rouge. La solution est assez intéressante, mais comme vous pouvez le voir sur une des captures d'écrans, certains processus système sont parfois marqués comme potentiellement dangereux. Deux raisons à cela : la première, c'est la relative jeunesse de Windows Vista qui a servi à nos tests – la plupart de ses processus n'étant pas encore catalogués. L'autre raison vient du fait que, jusqu'ici, Process Library ne permettait une détection que par le nom des fichiers. Avec Process Scanner, le logiciel envoie en prime un hash, une sorte de valeur magique qui permet d'identifier les différentes versions d'un même programme. En clair, au fur et à mesure que les utilisateurs vont scanner, leur base de données va s'enrichir. Alors bien sûr, vous allez me dire que l'on fait un peu le travail à leur place, je ne vais pas le nier. En fait, le service qu'ils fournissent est suffisamment unique et utile pour qu'on fasse comme si de rien n'était…

- **VERSION : 1.0**
- **ÉDITEUR : Uniblue**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.processlibrary.com**

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
GOMplayer 2.0.12.3383
Media Player Classic 6.4.9.0
VLC 0.8.6
Media Portal 0.2.2

Lecteurs audio :
iTunes 7.02
Winamp 5.32
Foobar 2000 0.9.4.2
Deliplayer 2.50

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 1.5.0.8

NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.8
Xnews 6.1.3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.6
Windows Live Messenger 8

Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.13
POPFile 0.22.4
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.2
Autoruns 8.54

Downloaders :
FDM 2.1
FlashGet 1.73
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.30a
SmartFTP 2.0.997

Browsers Web :
Firefox 2.0
Netcaptor 7.5.4

Browsers d'images :
ACDsee 9
Xnview 1.82.4
FastStone 2.8

Tweakers :
X-Setup Pro 8.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5



157 695 Zidane le film: Dribble
157 676 Âge de glace 2: Extrait 2
157 696 Tuning et jolies filles!
157 692 Acrobaties de fou!
157 697 Qui a la plus grosse?
157 698 Les filles se bougent!
157 699 Un vrai lapin ninja!
157 700 Saiyuki Requiem

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: VMOTO VTUNING VCRASHS VOFFICE VMANGAS VALBATOR... au **81111** *(vmoto au 81111)*
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111



157 701 Kangourou dans la nature
157 702 Oiseaux tropicaux
157 703 Teddy l'ours tueur!
157 704 Pet enflammé!



157 686 Mandales entre potes!
157 705 Âge de glace 2: Extrait 1
157 706 Âge de glace 2: Extrait 3
157 694 Combat de Muay Thaï!
157 687 Motard en chute libre!
157 707 Des chiens surdoués!
157 688 Cascadeur moto hallucinant!
157 680 Belles bagnoles tunées!
157 708 Un dribble mythique...
157 709 Un crétin qui rappe!
157 689 Dérapages et crissements!
157 684 Bien sanglant!



157 611 BAPTISTE
157 592 dimitri
157 612 Cynthia
157 616 YOHAN
157 615 Pauline
157 613 Alexandre
157 614 ANTHONY
157 617 JESSICA



157 618 HORACE
157 619 ANGELICA
157 620 Julie

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
(157612Cynthia au 81122)
(157605Samuel Emilie au 81122)
+400 PERSOS: PERSOS au 81122



157 595 Farida
157 599 Kader
157 600 SAMANTHA
157 601 ABDEL
157 602 CHRISTINE
157 603 Gwenaelle
157 604 Olivia
157 590 EMILY
157 605 Samuel Emilie
157 606 Farid

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(soupe aux choux au 81122)*
+ SONNERIES: RAP RNB POP ROCK METAL HARD VARIETE DANCE ELECTRO ZOUK REGGAE RAI WORLD CINE TV PUB JAZZ CLASSIQUE HYMNE... au **81122** *(rap au 81122)*
+6500 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB

Assassin de la police ... 157 276
Au bout des rêves ... 157 277
Boulbi ... 157 278
Break it off ... 157 279
Buttons ... 157 280
C'est pas ma faute ... 157 281
Candy shop ... 157 282
Come back to me ... 157 283
Come to me ... 157 284
Confessions nocturnes 157 285
Confessions part II ... 157 286
Et c'est parti ... 157 287
Façon Sex ... 157 288
Femme de couleur ... 157 289
Femme like U ... 157 290
Fous ta cagoule ... 157 291
Garde la pêche ... 157 292
Hey girl ... 157 293
I wanna love you NEW 157 294
Irreplaceable ... 157 295
Jeune demoiselle ... 157 296
La boulette (génération nan nan) 157 297
La cité des anges ... 157 298
La mère des enfants perdus 157 299
Long way 2 go ... 157 300
Mal de guerre ... 157 301
Marly Gomont ... 157 302
Me & U ... 157 303
Moi j'ai pas ... 157 304
My love ... 157 305
Par amour ... 157 306
Pitbull ... 157 307
Pose ton gun 2 ... 157 308
Promiscuous girl ... 157 309

RAP, RNB (suite)

Rien ne dure NEW ... 157 310
Ségolène et Nicolas (Khalifa) 157 311
Sexy love ... 157 312
SexyBack ... 157 313
Smack that ... 157 314
Sobri 2 ... 157 315
Still D.R.E. ... 157 316
That's that ... 157 317
Tu amor NEW ... 157 318
Victoire NEW ... 157 319
Wait a minute NEW ... 157 320
You don't know ... 157 321

POP, ROCK

Crazy ... 157 322
Durch den monsun NEW 157 323
Hotel California ... 157 324
Hurt ... 157 325
Motels NEW ... 157 326
Paint it black ... 157 327
Rhythm is love NEW ... 157 328
Slipping away (Crier la vie) 157 329
Starlight ... 157 330
The great divide NEW ... 157 331
Unfaithful ... 157 332

MÉTAL, HARD ROCK

Back in black ... 157 333
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision) 157 334
Hell bells ... 157 335
Highway to hell ... 157 336
Thunderstruck ... 157 337

VARIÉTÉS

1980 ... 157 338
Aimer jusqu'à l'impossible 157 339
Allumer le feu ... 157 340

VARIÉTÉS (suite)

Amies ennemies ... 157 341
Antisocial ... 157 342
Arrêter la clope ! NEW 157 343
Aux arbres citoyens ... 157 344
Butterfly ... 157 345
Caravane ... 157 346
Délit d'amour NEW ... 157 347
Des rails NEW ... 157 348
Désenchantée ... 157 349
Donne-moi une vie ... 157 350
Et si c'était à refaire NEW 157 351
Et vice Versailles ... 157 352
Face à la mer ... 157 353
J'ai demandé à la lune 157 354
J'traine des pieds ... 157 355
Je te promets ... 157 356
Je viens du Sud ... 157 357
L'aigle noir ... 157 358
L'aventurier ... 157 359
L'envie NEW ... 157 360
La femme chocolat ... 157 361
La loi du silence ... 157 362
Là où je t'emmènerai 157 363
Le Roi Soleil-Ca marche 157 364
Le Roi Soleil-Mon essentiel 157 365
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore 157 366
Le soldat rose ... 157 367
Le sourire ... 157 368
Les bobos ... 157 369
Les lacs du Connemara 157 370
Les sardines NEW ... 157 371
Louxor, j'adore ... 157 372
Marie ... 157 373
Mistral gagnant ... 157 374
Mon ange ... 157 375
Mon coeur, mon amour 157 376
Mon plus beau Noël ... 157 377
Oublie moi NEW ... 157 378
Petite soeur ... 157 379
Que je t'aime ... 157 380
Qui a mérité ça NEW ... 157 381
Roc ... 157 382
Ruban noir NEW ... 157 383

VARIÉTÉS (suite)

Vivo per lei ... 157 384

DANCE, ELECTRO

Allo, allo monsieur l'ordinateur NEW 157 385
Crazy Frog in the house 157 386
Dolly song NEW ... 157 387
Don't go ... 157 388

persomobiles

Recherche libre sonnerie, logo... **81122**
Envoyez un titre (crazy) ou un genre (rap) au 81122

81122✱ 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313✱ www.Persomobiles.fr

COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 157478 au 81122 pour la sonnerie Mon pays
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

Everytime we touch ... 157 389
Gabriel ... 157 390
Le flic de Beverly Hills-Axel F 157 391
Le papa pingouin ... 157 392
Living on video ... 157 393
Love to love you baby 157 394
Moving on stereo ... 157 395
Put your hands up for Detroit 157 396
Rock this party ... 157 397

ZOUK, REGGAE

Aime-moi plus fort ... 157 398
C cho ça brule ... 157 399
Coup de boule ... 157 400
Dsol pour hier soir ... 157 401

ZOUK, REGGAE (suite)

Elles demandent NEW ... 157 402
Emmène-moi avec toi 157 403
L'hymne de nos campagnes 157 404
No woman no cry ... 157 405
Nos pobreza ke nos rikeza NEW 157 406
Zidane y va marquer ... 157 407

ITALIE, LATINO

La Camisa Negra ... 157 408
Obsession ... 157 409
Porque te vas ... 157 410
Sara perche ti amo ... 157 411
Ti amo ... 157 412

RAI, ORIENTAL

Abdel Kader ... 157 413
Baida mon amour ... 157 414
El Salam Alaikoum ... 157 415
Josephine ... 157 416
Mon pays ... 157 417
Partir loin ... 157 418
Tellement je t'aime ... 157 419

RAI, ORIENTAL (suite)

Ya rayah NEW ... 157 420

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb 157 421
24h-Musique de Jack Bauer 157 422
24h-Sonnerie CTU ... 157 423
Agence tous risques ... 157 424
Aladdin-Ce rêve bleu 157 425
Amélie Poulain ... 157 426
Amicalement vôtre ... 157 427
Baila Morena ... 157 428
Benny Hill ... 157 429
Bob l'éponge ... 157 430
Bodyguard-I will always love you 157 431
Camping-La marche des tongs 157 432
Charmed ... 157 433
Desperate Housewives 157 434
Dirty Dancing-Time of my life 157 435
Dragon Ball GT ... 157 436
Dragon Ball Z ... 157 437
Dragon Ball Z-Chala head chala 157 438
Dragon Ball Z-We got power 157 439
Friends-Thème ... 157 440
Full metal alchemist ... 157 441
Ghost-Unchained melody 157 442
Grey's anatomy ... 157 443
H. S. Musical-What I've been looking for NEW 157 444
Happy Feet NEW ... 157 445
High school musical ... 157 446
I don't want to be ... 157 447
Il était une fois dans l'ouest 157 448
James Bond-Casino Royale 157 449
James Bond-Thème ... 157 450
Jeux interdits ... 157 451
K2000 ... 157 452
L'exorciste-Tubular Bells 157 453
La 7ème compagnie ... 157 454
La Boum ... 157 455
La famille Adams ... 157 456
La fièvre du samedi soir-Saturday night fever 157 457
La panthère rose ... 157 458
La soupe aux choux ... 157 459
La soupe aux choux (La Denrée remix) 157 460
Le bon, la brute et le truand 157 461

CINÉ, TV (suite)

Le clan des siciliens ... 157 462
Le dernier des Mohicans 157 463
Le gendarme de St Tropez-Thème 157 464
Le Parrain ... 157 465
Le Roi Lion-Hakuna Matata 157 466
Le seigneur des anneaux-Thème 157 467
Les 11 commandements-Comme des connards NEW 157 468
Les aventures de Rabbi Jacob 157 469
Les bronzés font du ski 157 470
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 157 471

TOP!

TOP au 81122: top permanent!

Fous ta cagoule 157 472
Marly Gomont 157 473
Smack that ... 157 474
Confessions nocturnes 157 475
Everytime we touch 157 476
Le Roi Soleil-Ca marche 157 477
Mon pays ... 157 478
Façon Sex ... 157 479
Elles demandent 157 480
Mon coeur, mon amour 157 481

Prison Break VF 157 482
NCIS ... 157 483
24h-Sonnerie CTU 157 484

Les Experts ... 157 485
Les Experts (CSI) ... 157 486
Les Experts, Miami ... 157 487
Les frères Scott ... 157 488
Les frères Scott-The first cut is the deepest 157 489
Les mystérieuses cités d'or 157 490
Les Simpsons ... 157 491
Les têtes brûlées ... 157 492
Les tontons flingueurs 157 493
Mac Gyver ... 157 494
Magnum ... 157 495
Midnight Express ... 157 496
Mission Impossible 1-Thème film 157 497

CINÉ, TV (suite)

Mission Impossible-Thème série TV 157 498
Mon nom est personne 157 499
Naruto ... 157 500
Naruto-Go ... 157 501
NCIS ... 157 502
Pirates des Caraïbes ... 157 503
Plus belle la vie ... 157 504
Pretty woman ... 157 505
Prison Break VF ... 157 506
Prison Break VO ... 157 507
Pulp Fiction-Misirlou ... 157 508
Requiem for a dream 157 509
Resident evil-Le film ... 157 510
Rocky III-Eye of the tiger 157 511
Scarface-La résurrection 157 512
Sex and the City ... 157 513
Stargate SG-1 ... 157 514
Titanic-My heart will go on 157 515
Top Gun-Take my breath away 157 516

PUBS TV

Alice 2005-Black horse and the cherry tree 157 517
Citroën C4 2006-Walking away 157 518
Dim ... 157 519
Nutella-Glorious ... 157 520
Royal Canin-Le Professionnel 157 521
Toutouyoutou ... 157 522

BRUITAGES, FÊTES

Bali Balo ... 157 523
Il est des nôtres ... 157 524
J'ai la... qui colle ... 157 525
La digue du... ... 157 526
La petite huguette ... 157 527
Pin Pom (Pompier) ... 157 528
Signal aéroport ... 157 529
Sirène de police américaine 157 530
Sonnerie vieux téléphone 157 531
Viens boire un petit coup à la maison 157 532

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Algérie ... 157 533
Hymne Corse ... 157 534
Hymne France-La Marseillaise 157 535
Hymne Italie ... 157 536
Hymne Portugal ... 157 537



157 538 Il traverse l'écran
157 539
157 540 Ils font des câlins
157 541
157 542
157 543 Il bouge la tête!
157 544
157 545
157 546
157 547
157 548 Il pète, c'est trop mignon!
157 549
157 550
157 551
157 552 Coup de boule sur l'écran!
157 553
157 554
157 555
157 556
157 557 Elle vous aime!
157 558 Il dodeline!
157 559 Il butine la fleur

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au **81122** *(neons au 81122)*
+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122



157 560 Illusion optique!
157 561 Aïe les yeux!
157 562 Il est rempli d'étoiles
157 563
157 564 Les néons clignotent!
157 565
157 566
157 567



157 568 Il palpite!
157 569
157 570 Ils palpitent
157 571 Je t'aime se déplace entre les coeurs
157 572
157 573
157 574
157 575
157 576
157 577 Il fait des coeurs
157 578
157 579
157 580
157 581
157 582
157 583 Un coeur qui se brise
157 584 Vroooum! Elle démarre
157 585 Ferrari 599 en séance photo!
157 586 Les phares clignotent!
157 587
157 588 Le Hummer explose l'écran!
157 589

BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+300 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

Aboiement chien ... 157 621
Accident de voiture ... 157 622
Battements de coeur ... 157 623
Bébé mix ... 157 624
Bébé qui rigole NEW ... 157 625
Boite à meeeeuh ... 157 626
Bruits érotiques ... 157 627
Cigales ... 157 628
Coucou déglingué NEW 157 629
Course de voitures ... 157 630
Cri de tigre ... 157 631
Cris de cochon ... 157 632
Fou rire ... 157 633
Lion rugissant ... 157 634
Locomotive à vapeur NEW 157 635
Loup hurlant ... 157 636
Miaulement chat ... 157 637
Moteur de moto ... 157 638
Moto au démarrage ... 157 639
Moustique F1 ... 157 640
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" ... 157 641
Pets ... 157 642
Rire démoniaque ... 157 643
Rires de bébé ... 157 644
Rires de dauphins ... 157 645
Sirène d'alerte ... 157 646
Sirène de police NEW ... 157 647
Talkie Walkie US NEW ... 157 648
Ultrasons extraterrestres 157 649
Vache qui meugle NEW 157 650
Vieux téléphone ... 157 651
Youyous arabes ... 157 652
"Allo! Ici la gendarmerie!" 157 653
"Attention, c'est maman!" 157 654
"C'est l'heure de se lever!"+réveil ... 157 655
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." ... 157 656
"Décroche et je te casse les doigts" ... 157 657
"Décroche, allez, décroche!" 157 658
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." ... 157 659
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 157 660
"Houhou, y'a quelqu'un?" 157 661
"Je réponds pas aux cons..." ... 157 662
"Mais décroche!! (Hystérique) NEW ... 157 663
"Nous zafons les moyens..." 157 664
"Ouvrez, police!" ... 157 665
"Toi, ouais toi là... Décroche!" NEW ... 157 666
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!" ... 157 667
"Vous avez un message!" (femme) ... 157 668
"Vous avez un nouvel appel, décrochez!" (femme) ... 157 669
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" ... 157 670

DAOC : Labyrinth of the Minotaur

« /MEUH »



Afin de fêter ses cinq ans d'existence, le MMO Dark Age of Camelot se dote d'une septième extension nommée Labyrinth of the Minotaur. Nous vous en avions déjà touché quelques mots dans les précédents numéros, mais les choses s'accélèrent aujourd'hui puisque cet add on sera disponible en magasin le 14 février prochain. Au menu des réjouissances, vous aurez le droit d'incarner un minotaure et une nouvelle classe, le Kan-Laresh. Ce dernier tire ses capacités de combat des puissances élémentaires et utilise quelques bonnes techniques de combat au corps à corps. Qui a dit qu'il faisait pareil avec son Tauren Chaman ? Ajoutez à cela un nouveau donjon labyrinthique et plein d'équipement épique... euh, mythique. Bref, notez qu'on ne va pas se perdre dans un dédale de nouveautés, mais ça semble suffisant pour amuser encore quelques mois les possesseurs de DAOC. Et pour à peine 20 euros, il serait dommage de se priver. Gardez tout de même en tête que le contenu de cette extension s'adresse aux joueurs affichant fièrement un personnage de niveau 45 minimum et possédant déjà l'extension Darkness Rising.





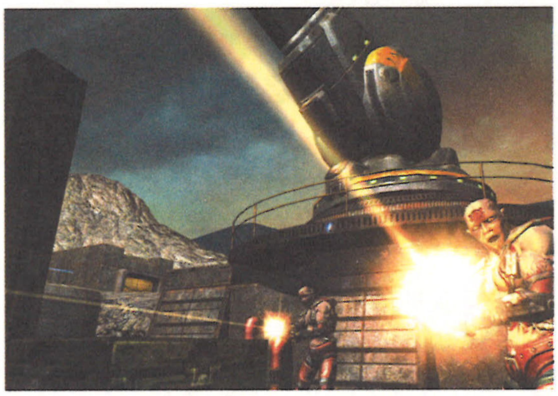
ÉDITO

BIEN QU'IL NE S'AGISSE PAS FONCIÈREMENT D'UN JEU, SECOND LIFE EST UN VÉRITABLE PHÉNOMÈNE SUR LEQUEL IL EST INTÉRESSANT DE S'ATTARDER. CEUX QUI NE SAVENT PAS DE QUOI IL S'AGIT VONT POUVOIR SE FAIRE UNE IDÉE CONCRÈTE DE CET UNIVERS VIRTUEL. DANS UN AUTRE REGISTRE, VOUS POURREZ VOUS AÉRER LA TÊTE EN REGARDANT LES NOMBREUSES RÉFÉRENCES ÉPARPILLÉES DANS LE MONDE DE WOW.

eSport

BEST OF THE BEST

Cette année, l'ESWC (Electronic Sports World Cup) continue son show sur la capitale. Mais cet événement quittera Bercy pour le Parc des Expositions de la porte de Versailles, du 5 au 8 juillet. Comme à l'accoutumée, le spectacle devrait être au rendez-vous pour les 50 000 visiteurs attendus. Ce ne sont pas moins de 1 000 joueurs professionnels qui devront donner le meilleur d'eux-mêmes pour remporter le titre sur les disciplines suivantes : Counter-Strike 1.6, Warcraft III : The Frozen Throne, Pro Evolution Soccer 6, Quake 4 et Trackmania Nations ESWC. Aucun signe de DotA en compétition : ils ont sûrement eu peur qu'on leur envoie Faskil pour qu'il rafle toutes les médailles.





The Saga of Ryzom

FAMILLE D'ACCUEIL



La traversée du désert de Ryzom pour la fin 2006 s'est soldée par une reprise de ce MMO et de Nevrax par une société allemande nommée Gameforge, spécialiste du développement de Browsergames (titres jouables via votre navigateur Internet). Selon Klaas Kersting, P.-D.G. de la boîte, Ryzom possède un monde innovant et unique qui rend cette reprise excitante. Bien que le titre de Nevrax n'ait jamais été rentable, Gameforge considère qu'ils possèdent les moyens suffisants (infrastructures techniques, maintenance et facturation) pour apporter ce qui a pu faire défaut à Nevrax. Comme quoi, contrairement aux rumeurs, Ryzom semble disposer encore de quelques beaux jours devant lui.

Ragnarok Online

ENFIN EN FRANCE !

Disponible depuis des années en Asie et aux États-Unis, Ragnarok Online se paie le luxe d'être complètement traduit en français avec une sortie prévue pour février. Voilà qui devrait donner envie à certains de se replonger dans cet univers haut en couleurs, et aux autres de tenter l'aventure. À l'heure où ces lignes sont couchées, le bêtatest suit encore son cours. À sa sortie, ce MMO devrait passer vers un abonnement mensuel d'environ 12 euros/mois (www.ragnarokonline.fr).



Lineage 2

TROP DE TEMPS LIBRE?

Entre les sessions d'xp pour augmenter son personnage en puissance, les phases de PvP entre alliances et les sièges de châteaux, certains joueurs s'aèrent l'esprit en dessinant. Oui, dessiner en jeu, c'est possible en utilisant la monnaie locale – les adenas. Pour cela, il suffit de poser au sol des paquets d'argent afin de réaliser l'image de son choix. Cette technique est connue de tous les amateurs de ce MMO depuis ses débuts. Mais il faut avouer qu'on est toujours bluffé par la créativité de certains joueurs, comme le prouve cette image.



Aion

DANS LE SECRET DES DIEUX?

Si Aion est un MMO très attendu, NCsoft n'en reste pas moins discret concernant leur futur titre online où il sera possible de voler. Malgré notre insistance auprès des développeurs pour obtenir tout un tas d'infos croustillantes, ils ont bien du mal à se lâcher. Mais nous ne perdons pas espoir, ils finiront bien par craquer... On peut déjà vous dire que le housing est en projet et que la mort devrait engendrer des pénalités. Mais on vous en dira plus dès le mois prochain, le temps de rassembler des précisions sur l'ensemble du gameplay.



Vanguard

UN NOUVEAU MONDE S'OUVRE

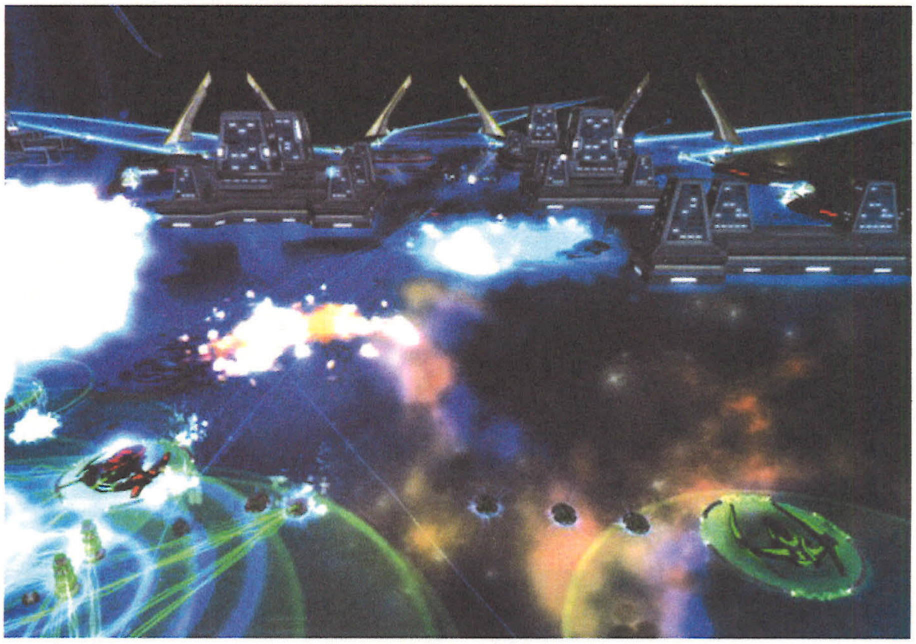
L'open bêta de Vanguard a ouvert ses portes depuis quelques semaines, afin de permettre au plus grand nombre de venir découvrir ce que ce MMO a dans le ventre avant de continuer ou non l'aventure. Comment ça, il faut remonter les bugs au dév' pendant les phases d'open bêta? Si un bêtatest de MMO servait vraiment à autre chose qu'à offrir une vitrine de contenu aux joueurs, ça se saurait. Quoi qu'il en soit, nous reviendrons très prochainement sur ce titre, restez aux aguets.



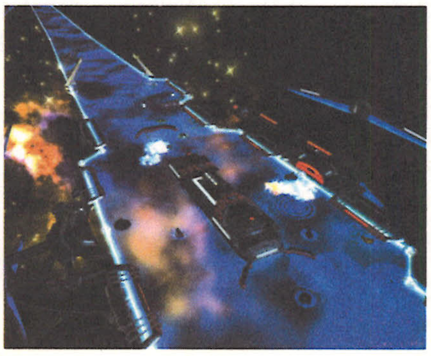
ThreadSpace

UN PETIT TOUR DANS L'ESPACE...

À la croisée du jeu de palet et de la stratégie tactique, ThreadSpace: Hyperbol fait partie de ces titres hybrides dotés d'un gameplay aussi fun que concept. Réalisé par Iocaine Studios, un développeur indépendant, il se joue exclusivement online et permet d'affronter jusqu'à huit joueurs dans des arènes futuristes, aux commandes d'étranges engins à propulsion. À la manière d'un MMO, chaque joueur doit préalablement intégrer une faction (parmi trois proposées), puis combattre au nom de celle-ci pour s'emparer de nouveaux territoires et préserver les anciens. Il est également possible de s'affronter entre joueurs d'une même faction pour gagner des crédits et de l'expérience, grâce auxquels vous pouvez acquérir de nouvelles compétences et améliorer les caractéristiques de votre vaisseau. Une des grandes spécificités du soft de Iocaine Studios est le système de déplacement. En effet, dans ThreadSpace: Hyperbol, on ne peut mouvoir son vaisseau qu'en glissant d'une position à une autre, ce qui utilise de l'énergie. Chaque mouvement doit donc être pensé, car une fois votre vaisseau déplacé, il faudra patienter jusqu'à ce que la jauge se remplisse. Autre spécificité: les différentes armes à la disposition du joueur. Leur gamme, particulièrement variée, comprend tout aussi bien des projectiles offensifs à rebond que des barrières défensives et des tourelles à détections de mouvement. Notez que ThreadSpace: Hyperbol vient de trouver un éditeur et qu'il devrait sortir durant le mois de février 2007.



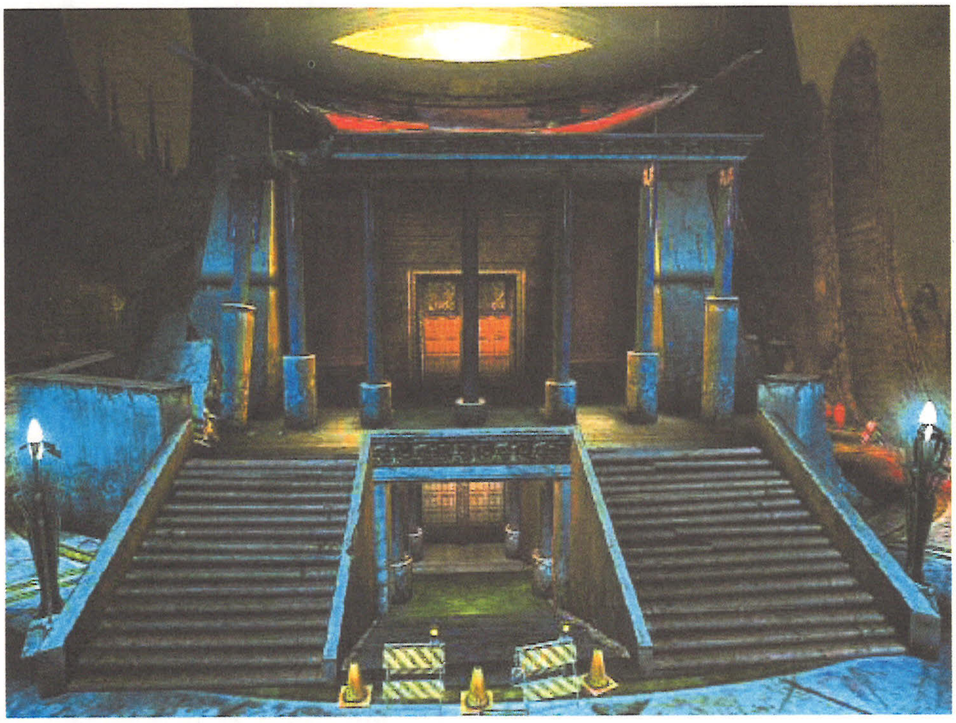




URU Live

Le monde selon Atrus

MÊME SI CERTAINS Y MEURENT D'ENNUI, LE MONDE DE MYST EST DEMEURÉ L'UN DES LIEUX LES PLUS INTÉRESSANTS DE VILLÉGIATURE VIRTUELLE. APRÈS UN DÉVELOPPEMENT HOULEUX, URU LIVE EST DÉSORMAIS SON PENDANT PERSISTANT, L'ARCHÉOLOGIE ONLINE D'UN PASSÉ RÉINVENTÉ. TOUT PREMIERS PAS SUR LE SABLE.



Point de départ : une île minuscule, avec un pauvre mausolée sans rien (un endroit où je pourrai, plus tard, conserver des reliques ?) dans le jardin, une stèle et une image – un désert – que je touche du doigt. Le geste me téléporte à ce qui ressemble à ces déserts de l'Utah. Au centre de la zone, délimitée par des barbelés, une sorte de formation rocheuse. Je marche longuement pour atteindre une sorte de caravane, la bande-son passe d'un twang de guitare slide à l'écho d'une radio diffusant... du Talking Heads ? Sur sa chaise de camping, un énorme Américain me signale qu'il y a un message pour moi en bas. Pas loin de la caravane, un moulin à vent coincé, et sur sa gauche... une faille. Je descends l'échelle branlante, tout un village troglodyte est aménagé ici, des cavernes, des portes scellées, des mécanismes, vestiges d'une vie interrompue. Pour obtenir le message d'une antique machine holographique, je dois débloquer le moulin, réactiver le courant et, pour accéder aux autres Ages, depuis mon mausolée, je dois ouvrir cette porte à glyphes, donc trouver tous les glyphes et...

ET L'XP ?

Les habitués auront jubilé sur leurs claviers, les autres se demanderont comment grinder. Vous l'avez compris, URU Live est un miraculé, un jeu où il faut réfléchir, s'organiser entre joueurs pour résoudre les énigmes d'un monde complexe et faire progresser une storyline globale (bon... disons, avancer assez loin jusqu'au prochain bloc narratif mis en place pour le joueur). Un sacerdoce encore peu mis à l'épreuve par, malheureusement, une grande misère de gameplay. Mais est-ce bien ce que l'on demande à un monde virtuel ? Cette bêta chiche en frissons ne nous dit pas grand-chose du souffle général qu'un MMO se doit de susciter. Mais certains éléments, comme l'accent mis sur les communicateurs sociaux, les motifs artistico-tribaux et la vie au quotidien d'une population de joueurs-chercheurs-poètes, affirment déjà la volonté de créer un monde persistant spectaculaire. Dans le registre blockbuster, ça nous change de WoW, surtout qu'on nous promet de pouvoir créer de véritables Ages et de crafter. L'archéologie fantasmée comme source d'émerveillement ? Enfin.

FNORD



On pourra avoir son appart pour collecter ses indices et bibelots.



Rejoignez le Conseil de restauration de la culture D'Ni, qui est à l'origine des Âges.



La création de l'avatar est pour l'instant bien ridicule – voire tout bonnement insultante.

URU REDUX

URU live devait sortir en 2003, et après une bêta catastrophique, le projet fut annulé en 2004. Les fans ont pourtant continué à faire vivre le projet sur des serveurs privés, dans d'autres univers virtuels (dont Second Life, où une île entière fut construite) et à créer leur contenu. Comprenant les enjeux, Cyan a recommencé à fournir des outils et des accès aux serveurs de fans. Aujourd'hui, Gametap intègre le bébé à son catalogue. Exemplaire.



12+
www.pegi.info
L'heure du rassemblement a sonné :
l'arbre Mana se meurt !
1P
2P
3P
4P
CHILDREN of MANA™
Par les créateurs de Final Fantasy, une nouvelle aventure épique arrive sur vos écrans Nintendo DS. Seul ou jusqu'à 4 en réseau local, croisez le fer avec les forces du Mal pour secourir l'arbre Mana.
NINTENDO DS
12
Sortie le 12 Janvier

Anarchy Online : Lost Eden

C'EST CORIACE, UN VIEUX MMORPG

ANARCHY ONLINE ENTAME SA SIXIÈME ANNÉE D'EXPLOITATION ET IL AGITE TOUJOURS SES PETITS OCTETS MUSCLÉS POUR RAPPELER QU'IL EXISTE. LÀ, C'EST MÊME CARRÉMENT QUELQUES MO QU'IL NOUS MET SOUS LE NEZ, PUISQUE LOST EDEN, LA DERNIÈRE EXTENSION, EST ENFIN SUR LES SERVEURS. AVEC PRESQUE UN AN DE RETARD.



Hop, une des nouvelles armures, portée avec grâce (si si).

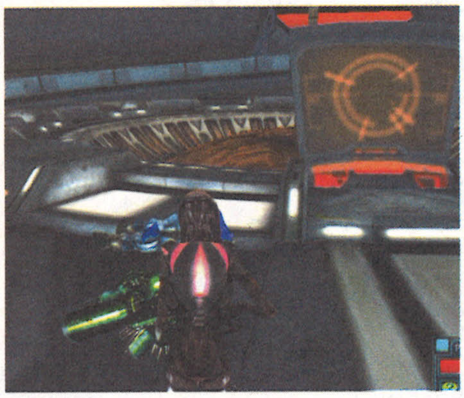
Bref rappel : dans la précédente extension, de vilains aliens gluants débarquaient sur Rubi-Ka pour essayer de massacrer les joueurs. Deux ans plus tard, les joueurs se sont entraînés, ont gagné des levels comme des gros bourrins, se sont équipés avec le dernier cri, et sont donc prêts à rendre la politesse aux aliens pour leur mettre sur la tronche. C'est l'un des volets de Lost Eden : les joueurs en équipe ont maintenant la possibilité de faire des missions dans les vaisseaux mères aliens. Ces missions sont l'occasion de taper de nouveaux types de monstres, plutôt jolis graphiquement, et plutôt balaises pour certains. Mais des niveaux de difficulté sont prévus, afin d'adapter le challenge à l'équipe qui veut faire la mission. C'est sympa, c'est joli, y a un gros méchant à la fin, mais au final, ça ressemble aux missions qu'on a déjà. Sauf que là, les ennemis sont tout verts. De ce que j'ai pu en voir, c'est quand même assez facile, en tout cas avec une équipe aguerrie (hop, petit clin d'œil aux Phoenix, au passage).

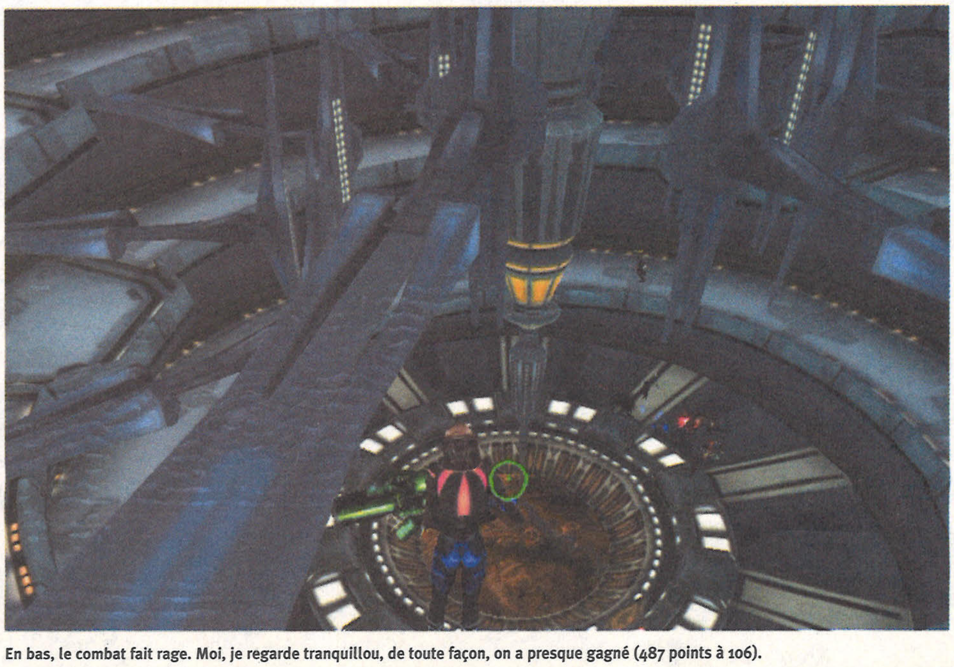
BASSIN D'ARATHI SAUCE ALIEN

Mais le cœur de la nouvelle extension, c'est quand même le Player versus Player.

D'abord, il y a les Battlestation (BS de leur petit nom). À l'intérieur, les deux factions du jeu (Clan et Omni) tentent de prendre le contrôle de quatre podes. Lorsqu'une faction les contrôle, elle se met à engranger des points. La première arrivée à 500 points a gagné. Simple et jouissif. Les BS permettent à environ vingt joueurs de participer en même temps (dix dans chaque camp). Elles sont instanciées par niveau, donc un personnage niveau 1 ne débarquera pas en plein milieu d'une guerre entre gros 220. La contrepartie, c'est qu'il y a une file d'attente pour entrer dans la station. En général, on n'attend pas trop longtemps, en tout cas à haut niveau. J'ai dû patienter une heure au maximum, un soir où j'étais quarantième dans la file d'attente. Rien de dramatique, surtout qu'on peut faire autre chose pendant ce temps : le jeu téléporte automatiquement dans la station quand c'est à notre tour d'y entrer. Il reste que, pour les bas niveaux, c'est

En face de moi, se trouve un Omni mort et sur la droite l'un des podes de contrôle.





En bas, le combat fait rage. Moi, je regarde tranquillou, de toute façon, on a presque gagné (487 points à 106).

moins évident : il y a moins de gens qui veulent faire du PvP avec des petits personnages, donc l'attente peut être plus longue. Dernière originalité de ces battlestations : quand on entre dans la station, tous les buffs du personnage sont effacés. Cela évite que les twinks, ces persos ultra-optimisés qui ne sont viables qu'avec des buffs extérieurs, pourrissent la vie de personnages plus faibles. C'est bien vu, surtout qu'une fois entré, on peut se buffer rapidement grâce à un bonus temporaire. Les combats en BS sont donc très bien foutus. C'est rapide, assez intense, et on évite le gros problème du PvP : le lag. Les combats auxquels j'ai participé étaient franchement sympa, avec la satisfaction à la fin d'avoir été utile, même si on n'est pas forcément une grosse brute du PvP.

MASSIVE ATTAQUE

Le deuxième axe PvP, ce sont les batailles de masse, avec pour objectif le contrôle de champ de Notum. Déjà présentes depuis Notum War, Lost Eden y rajoute des fonctionnalités. On peut désormais avoir des véhicules, notamment des Mechas. Très réussis graphiquement, ces véhicules futuristes permettent de détruire les tours de défense des champs de bataille. Pour riposter, on pourra également installer des batteries de mitrailleuses, ou autres défenses du même style. On a même droit à des tirs de missiles orbitaux qui font des dégâts impressionnants ! Et là, ça pète franchement ! Malheureusement, le lag reste un élément perturbant dans ces batailles de tours (les plus grosses mettant en scène plus de deux cents joueurs). C'est dommage.

Enfin, une extension ne porterait pas dignement ce nom sans l'ajout d'objets en tout genre pour contenter les joueurs collectionneurs. Malheureusement, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. Quelques armures, quelques armes, et c'est à peu près tout. Ça va probablement s'étoffer au fur et à mesure des patchs mais pour le moment, c'est quand même un peu faiblard.

Mais une autre chose compense ce manque : le système de recherche. Alors pour moi, c'est LA bonne idée de Lost Eden. Je vous explique : chaque personnage peut attribuer un certain pourcentage de ses points d'expérience pour la recherche. Il y en a deux types : la globale, qui va affecter tous les joueurs de votre faction et qui permet de débloquer les nouveaux véhicules ; et la recherche personnelle, qui n'affecte que votre personnage. Vous êtes libre de choisir quel type de recherche vous allez privilégier. Par exemple, au début de Lost Eden, les Omnis avaient trouvé le premier Mecha avant les Clans, parce qu'ils avaient sans doute attribué plus d'xp à leur recherche globale. Du coup, on les voyait nous narguer avec leur Mecha qu'on n'avait pas encore (et on a été obligé de les aplatir en BS. Ah bah oui mais bon, ils l'ont cherché aussi).

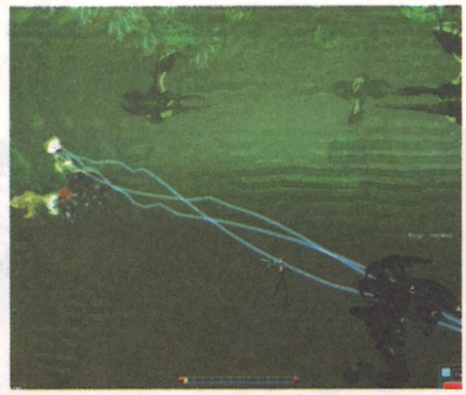
Les recherches personnelles rajoutent, elles, des bonus aux compétences ou des nouvelles commandes à utiliser en combat. Ce qui permet, une fois de plus, de personnaliser son avatar. Et ça, c'est le sport préféré des vétérans d'AO, qui vont encore sortir les calculettes scientifiques pour étudier comment grappiller un point afin d'équiper le nouvel implant à



Trois étapes d'une attaque orbitale. D'abord, on cible, après on blaste, et enfin on met le feu, ça fait plus classe (merci à Jadeonn pour la photo).



Le premier Mecha disponible pour chaque faction. Il y en a de plus gros après, mais il faudra finir les recherches.



L'intérieur d'un vaisseau mère alien. C'est très organique. Mais bon, nous, chez Phoenix, on ne regarde pas trop les décors.

la mode. En résumé, Lost Eden est loin de révolutionner AO, c'est sûr. Et on pourrait d'ailleurs reprocher à Funcom d'avoir mis deux ans pour développer une extension au final assez mineure. N'empêche, moi qui arpente les terres de Rubi-Ka depuis cinq ans (et le premier qui dit que je suis vieille se prend mon robot à travers la figure), je retrouve dans ces nouveautés la joie toute simple de la découverte. Je ne sais pas combien de temps ça durera, mais AO est toujours sympa à jouer, toujours vivant, et après tout c'est bien l'essentiel.

MIAJONG



La grosse tête blanche qui pendouille au fond, c'est celle du gros méchant boss.



C'est avec le gros plot central qu'on s'inscrit pour les BS. Je ne suis pas la seule à attendre, mais je suis dixième, ça ira vite...

Second Life

À présent le futur?

C'EST LA COMMUNAUTÉ AU TAUX DE DÉVELOPPEMENT LE PLUS ÉLEVÉ DU NET ; C'EST L'OBJET DE CONVOITISE, DE RAILLERIES, DE CRAINTES ; C'EST PEUT-ÊTRE UNE VOIE DE SORTIE POUR NOS SOCIÉTÉS OCCIDENTALES ; C'EST PEUT-ÊTRE LA FIN DE NOTRE CIVILISATION. SECONDE VIE. SECONDE CHANCE. LA DERNIÈRE ? PREMIERS ÉLÉMENTS DE RÉPONSES POUR CEUX QUI ONT LOUPÉ LE SIGNAL DE DÉPART.



La nature digitale est une source d'émerveillement permanent.

LE METAVERSE

Développé par Neal Stephenson dans son roman SnowCrash (Le Samouraï virtuel ici), ou encore par Tad Williams dans Otherland, le Metaverse est une reformulation de la Matrice développée par William Gibson dans ses romans cyberpunks, une « grille » digitale sur laquelle seraient greffées informations personnelles, données corporates et services commerciaux.
Le Metaverse est une structure virtuelle. Dans le metaverse, chaque monde cotoie les autres mondes, et l'on peut passer de l'un à l'autre. Une sorte de Web visuel, permettant les relations « diplomatiques » entre un MMORPG médiéval fantastique et, par exemple, une base de données gastronomique. Certains prétendent que le Metaverse ne pourra s'accomplir qu'avec une mise à disposition des outils de créations entre les mains des joueurs – via des licences ouvertes, des protocoles ou des outils de design grand public.



On a calculé qu'il faudrait un an pour traverser le monde de SL à pied. Rassurez-vous, il y a des choses plus ontéressantes à faire !

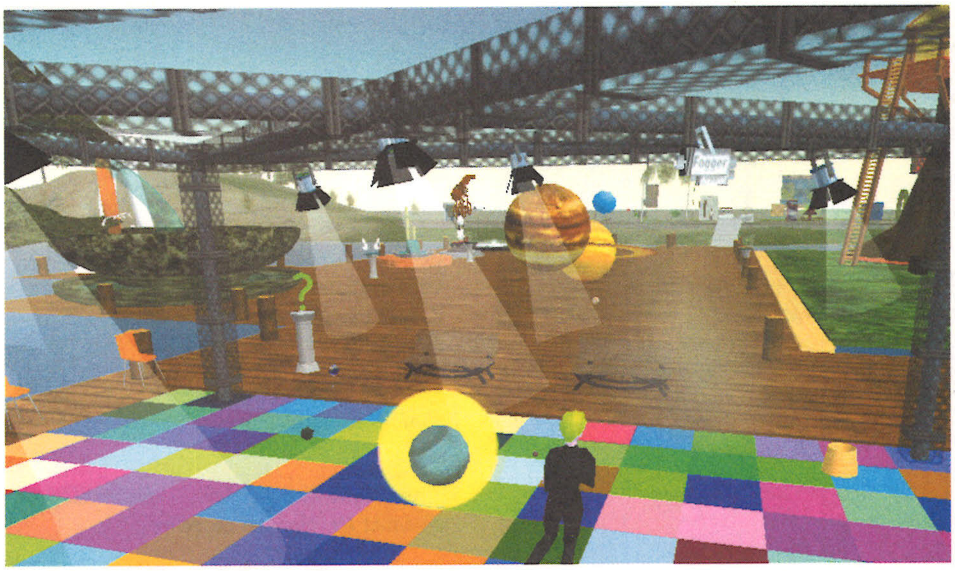
Outre-mer, tout le monde ne parle que de ça, comment Second Life est en train de changer la façon dont on regarde, dont on gère le monde réel – qui, entre surmédiatisation et dérives sémantiques, n'est d'ailleurs plus si réel que ça. Second Life. Un titre qui sonne comme un mauvais business plan. On y fait quoi exactement ? Est-ce que c'est réellement un jeu ? Pas exactement. Il s'agit de vivre. Et de voir vivre. Second Life est un simulateur de vie sans scripts, où chaque joueur est l'acteur de son monde. Une sorte de Sims ouvert, où chaque joueur est l'artisan de sa propre réussite, ou de sa propre déchéance. Un genre d'Internet en 3D, un MySpace visuel couplé à une salle de tchat géante et à un environnement 3D ouvert et malléable. Le pied pour certains, la fin de la vie pour d'autres. Est-il bien utile de rappeler qu'en ce début de XIXe siècle, les frontières entre le jeu et la réalité s'effacent progressivement ? Jouer sa vie, ses potentiels de vie, comme d'autres jouent de l'argent au Texas Hold'em, c'est la nouvelle façon d'obtenir un frisson unique, inédit. Comme si on vous donnait la possibilité de recommencer tout à zéro en rejouant votre destin. Est-ce juste une impression ? Ou bien nos esprits sont-ils prêts à accueillir le virtuel comme expérience réelle ?

LINDEN LABS

LL est une société basée à San Francisco. Son fondateur, Philip Rosedale, est considéré comme un visionnaire. Dans le jeu, tous les membres de la société ont le nom de famille Linden. Autrement, sachez que l'abonnement à Second Life est gratuit. Mais il ne vous permet pas de posséder de terrain, ni de bénéficier du RMI. Pour ça il faudra débourser six euros par mois.

On peut voler, se téléporter, utiliser des avions, des motos, des dragons.

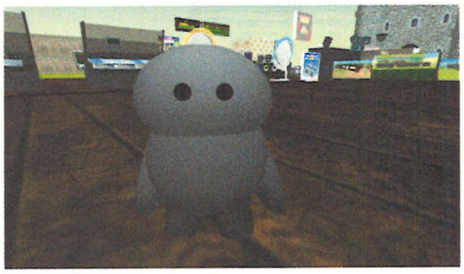




Help Island est le tutorial. Passez-y le temps qu'il faut, sinon vous serez perdu.

Sexe, argent... Rien ne différencie ce monde du vrai. Vraiment ?





La customisation de votre avatar est au centre de tout le jeu. Soyez créatif !

LIBERTÉ POUR TOUS... OU PRESQUE

SL est un monde virtuel. Il n'y a pas de but, pas de narration, autres que ceux que vous vous fixerez. Le credo de LL est : Votre monde, Votre imagination. En donnant l'accès aux joueurs au code du jeu, tout le monde est capable de créer son immeuble, sa bouteille d'eau, sa poupée russe ou son costard. En tendant simplement la main, votre avatar est capable de créer des prims, des objets malléables, dans lequel il est possible d'inclure des scripts. En gros : sculptez votre voiture dans un prim rectangulaire et greffez-lui un script d'essieux pour qu'elle puisse rouler. La fibre créative s'exerce donc à tous les niveaux du jeu, et le contenu du monde est entièrement géré par les joueurs.
Ainsi, des quartiers, des villes, des pays se sont formés (souvent, des réfugiés d'autres jeux, comme ceux de Shadowbane ou FurryMUCK, viennent y continuer leurs aventures). Des monuments sont apparus, des cultures, des modes, des entreprises, copies de la réalité ou pure abstraction de l'esprit. Tout un monde, étroitement lié au nôtre, par un subtil jeu d'aller-retour : Harvard y a établi un centre de recherche diplomatique, les corporations font de la représentation (IBM) ou vendent des habits virtuels (American Apparel), des artistes (comme Suzanne Vega) viennent chanter, militer. Des auteurs y distribuent gratuitement leurs livres. Des professeurs y font des interventions, on y apprend à coudre, à être un réalisateur de « machinimia » (films tournés dans des mondes virtuels). À faire de la propagande (le F.N. est, à ce jour, le seul parti français représenté dans SL).

ARGENT TROP CHER

SL est un monde éminemment capitaliste, tout s'y achète, des organes sexuels aux vaisseaux privés. D'où vient cet argent ? Chaque jour, il entre dans le monde, via les abonnements, mais aussi via les achats sur le pouce des joueurs, qui, manquant de ressources, achètent de l'argent virtuel avec leur carte bleue. Le ratio est d'environ 300L$ pour 1$ réel. Ce qui veut dire qu'en payant 3$ sur votre carte bleue, vous pouvez vous payer à peu près ce que vous voulez. Ce qui veut aussi dire que l'argent que vous faites DANS le jeu – en vendant des bottes que vous avez créées ou en plaçant un article dans un journal – c'est de l'argent que vous pouvez refaire sortir du monde. La notion est difficile à saisir mais insistons : si vous gagnez, en mois de jeu, 300 000L$, en le convertissant via le protocole d'échange LindeX ou autres « Paypal » like, vous gagnerez mille euros sur votre vrai compte en banque. Voilà une méthode pour travailler sans bouger de son siège (mais n'oubliez pas de déclarer ce revenu). Une large partie du « jeu » de SL consiste donc à s'y trouver une activité qui permette, tous les jours, de faire son beurre. On assiste à un violent développement de l'économie parallèle, qui alimente déjà de nombreuses controverses – une bonne prostituée peut, par exemple, en jouant trois heures par jour, se faire 3 000 L$. Bien sûr, les gens qui gagnent leur vie grâce à SL sont surtout des entrepreneurs immobiliers, des gens qui ont acheté du terrain et qui le revendent à prix d'or. D'autres font du farming à grande échelle. Pas d'étiquette ici, ni d'hypocrisie : l'argent est reconnu comme partie intégrante du monde.

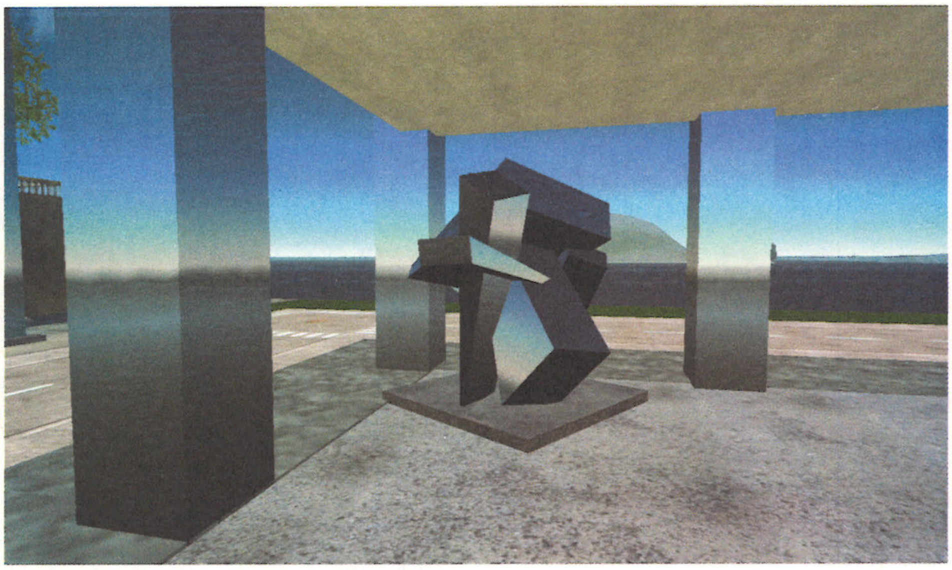


Reproduire un réel « warpé », est-ce bien la bonne solution ?

Assistez à votre premier lever de soleil virtuel et pleurez.







Et si l'art contemporain était mort avec l'avènement des MMO ?

LA FIN DU MONDE?

Vivre dans SL, c'est s'assurer de mourir avec. Avec plus de deux millions de comptes ouverts à l'heure où nous imprimons ces lignes (soit un tiers de WoW), SL est en passe de toucher toutes les strates de la population. Mais les défis sont énormes, et rien ne prouve que LL pourra être à la hauteur, même s'ils ont, jusqu'ici, fait preuve d'une très grande probité. La masse de joueurs supplémentaires, même si elle n'est pas effective (un joueur peut ouvrir plusieurs comptes), pose de lourds problèmes de logistique – les serveurs ne sont pas prévus pour accommoder une population ainsi croissante, et la Grille, la surface de jeu, menace à tout moment de s'écrouler sur elle-même. Première conséquence : un lag monstrueux, empêchant les trop grands rassemblements d'avatars, pourtant au cœur de la vie du jeu. Les attaques sur la grille se multiplient – souvent par mégarde, parfois par terrorisme – et le racisme antinoob se développe à vitesse alarmante. D'autres épiphénomènes, comme le Copybot (un programme indépendant – désormais interdit par LL – qui permet de reproduire n'importe quel objet du jeu, donc mettant en péril la fragile économie du monde), viennent renforcer ce que tout le monde sait depuis longtemps : dans un univers comme celui-ci, rien n'est certain, rien n'est fixé. Ni la narration, ni le fonctionnement. La hiérarchisation des pouvoirs (Linden Lab est Dieu, le doigt sur l'interrupteur) encourage pourtant une soumission de la population à des principes obsolètes, dont il faudra se sortir pour ne pas refaire les mêmes erreurs que dans notre réalité limitée. N'est-ce pas le destin du Metaverse, applicable à tous les univers soi-disant persistants, que de proposer un nouveau modèle économique et social, qui ne serait plus basé sur un principe de domination mais de partage ? Le monde réel ne pourra changer que si les mentalités évoluent vers un non-matérialisme, perspective encore impossible dans notre monde obsédé par l'argent et le confort. Ce n'est pas le moindre des enjeux des MMO, et SL fait d'ores et déjà figure de pionner ouvrant la brèche.

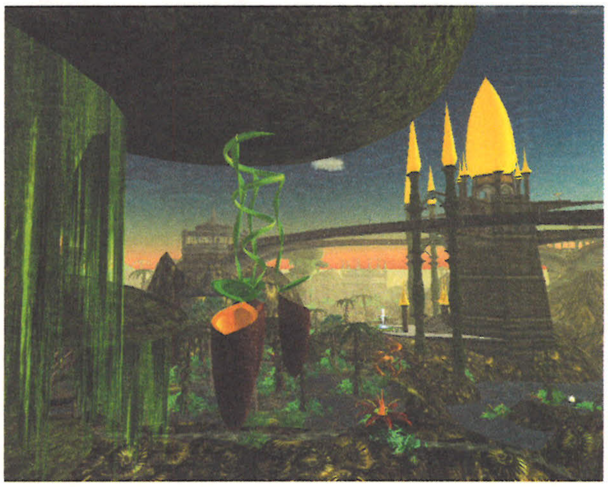
DARYL TAOV

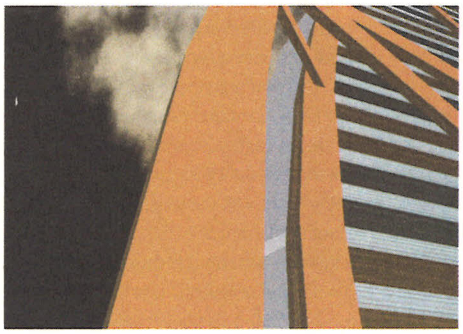
PARALITTÉRATURE

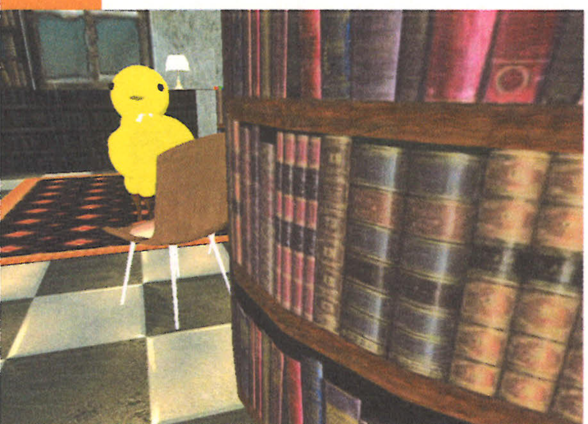
Voici quelques liens qui devraient vous donner une idée de l'activité frénétique de la Grille :

- **Second life Observer (français) – bon blog d'info pour la communauté française de SL -** http://secondworld.wordpress.com/
- **New World Blog (anglais) – célèbre blog d'Hamlet Au, pionnier du genre -** http://nwn.blogs.com/
- **Metaverse Messenger (anglais) – gazette hebdomadaire à télécharger (pdf) -** http://www.metaversemessenger.com/
- **Metaverse territories (anglais) – Très pointu, un site sur l'architecture virtuelle -** http://metaverseterritories.com/

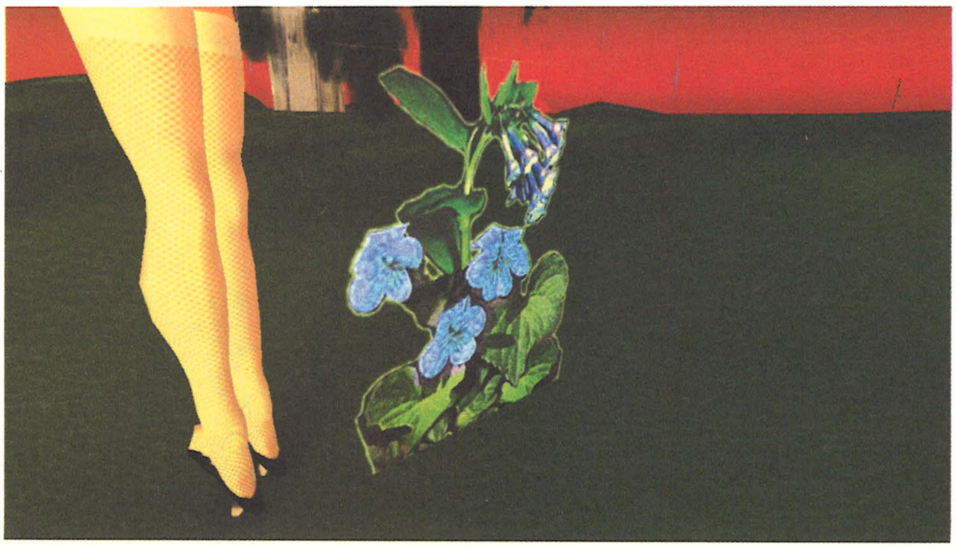
LL vient d'annoncer la mise à disposition du code client de SL en open source – permettant ainsi aux développeurs de bidouiller le jeu. À quand des serveurs autonomes ?







SL est un monde dangereux pour les esprits trop cartésiens.



Gods & Heroes : Rome Rising

L'empire des sens

EN 2007, LE COMBAT POUR LE TITRE DE MEILLEUR MMO VA OPPOSER DE NOMBREUX PARTICIPANTS : VANGUARD, WARHAMMER ONLINE, AGE OF CONAN... TOUS ANNONCÉS POUR LES MOIS QUI VIENNENT. MAIS TEL UN ROCKY BALBOA, LE MEILLEUR CHALLENGER DE L'ANNÉE A DES FAUX AIRS D'ITALIEN. EN 2007, TOUS LES CHEMINS MÈNERONT À GODS & HEROES : ROME RISING. C'EST CE QUE NOUS RÉVÈLENT LES ASTRES DU NET.

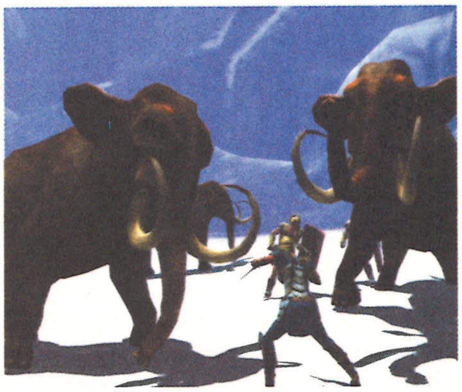


Il était tellement adorable quand il n'était encore qu'un chiot.



Vos minions obéiront à tous vos ordres. Courage les gars !

Tu aimes les jeux de gladiateurs ? Ces bellâtres en sandales qui foulent d'un pas décidé les arènes romaines dans une quête sans fin de sang et de gloire. Ou peut-être qu'ému par le brave Caius Bonus, aux prises avec de fameux irréductibles, tu préfères t'engager (qu'y disaient !) dans la légion romaine ? En tout cas mon petit, tu vas bien être obligé de te trouver une place dans l'Empire romain si tu veux te joindre au MMO qui a attiré tous les regards lors du dernier E3. Je veux bien sûr parler de Gods & Heroes : Rome Rising, développé par les Américains de Perpetual Entertainment qui a marqué





Les minions seront assortis aux couleurs de votre avatar.

les esprits, tant par son gameplay apparemment très efficace et ses graphismes de haut niveau que par son univers mêlant habilement mythologie et réalité historique. Il est grand temps de faire un peu le point et de résumer, en français, ce buzz qui fleure bon le sang gorgone !

IN GODS WE TRUST

Commençons par déblayer le terrain : les elfes, les nains, les orques et j'en passe... direction poubelle. Dans G&H, il n'existe qu'une seule race : l'humain, background oblige. Vous disposerez de six choix de héros possibles : gladiateur, soldat, scout (toujours), rogue, prêtre et mystique. Tank, DPS, healer, tout ce qu'il faut pour former un groupe efficace. La diversité des avatars va venir de ces dieux qui partagent le titre du soft avec nos braves héros. Selon votre classe, vous aurez le choix entre deux divinités qui, en échange de votre dévotion, vous donneront d'extravagants pouvoirs. Les scouts, par exemple, serviront Diana, déesse de la Chasse, ou Apollon, le dieu archer et médecin. Deux divinités par classe, soit un totale de douze archétypes différents pour une myriade de compétences spécifiques. Et il va en falloir des pouvoirs pour venir à bout des cyclopes, des hydres, des cerbères, des chimères et de tout ce que la mythologie compte de dangereux. Mais le petit fun supplémentaire, c'est que même en « solotant », vous ne serez pas seul (si ! si ! ça a du sens).

UN FILET DE MINIONS

Certaines classes disposeront de l'habituel système de pets que l'on a déjà vu ailleurs. Mais la particularité de G&H est de mettre à vos ordres ce que Perpetual a appelé les minions. À partir d'un certain niveau, vous aurez la possibilité de recruter et d'entraîner jusqu'à huit PnJ entièrement dévoués à votre cause. Et pour peu que vous vous groupiez avec quelques camarades, vous vous retrouverez avec une véritable armée de minions. Outre le rendu très dynamique des combats, voilà la vision qui a envoûté nos confrères américains lors de l'E3. La mauvaise nouvelle est que Perpetual a annoncé fin décembre que le soft sortira, non pas au printemps, mais en été 2007. Un dernier détail pour vous aider à patienter : qui dit Rome, dit arène PvP... Morituri te salutant.

EXODERE



Dungeon Runners

LA CHASSE EST OUVERTE

DEPUIS LA SORTIE DE DIABLO PREMIER DU NOM, LE HACK'N'SLASH NE CESSE DE RÉUNIR UNE COMMUNAUTÉ GRANDISSANTE PRÊTE À CASSER DU MONSTRE EN BOUCLE PENDANT DES HEURES. AVEC DUNGEON RUNNERS, NCSOFT TENTE D'AJOUTER SA PIERRE, POREUSE, À L'ÉDIFICE.



Une vraie boîte de conserve. Si on l'ouvre mal, ça coupe. Et il faut plus qu'un pansement et du mercurochrome pour soigner les plaies.



L'espèce de grand monolithe au milieu de la place du village permet de se déplacer instantanément aux endroits déjà visités.



Les fameux PNJ arborant fièrement leur point d'exclamation pour montrer qu'ils ont une quête à donner. Depuis World of Warcraft, on y a droit partout.



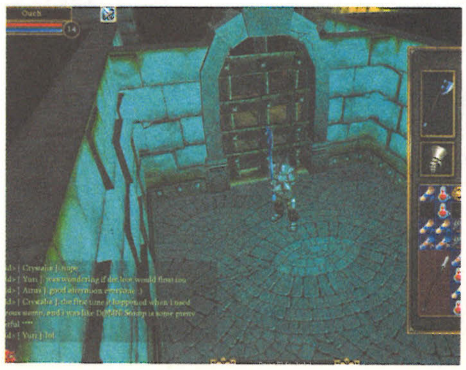


Dungeon Runners, ça vous dit quelque chose ? Mais si, le diablo-like exclusivement online, gratuit à télécharger et sans abonnement que NCsoft avait annoncé il y a un moment déjà. Non, vous ne voyez toujours pas ? En même temps, c'est compréhensible que vous ayez oublié puisque NC a fait le silence radio pendant des mois concernant ce titre. À croire que Dungeon Runners avait été rangé au placard pour des raisons obscures. Eh bien non ! On a même pu prendre le bêta-test en cours pour regarder de plus près ce qu'il a dans le ventre. Et à vrai dire, il n'y a pas grand-chose à voir, disons rien d'original. Sous ses faux airs de WoW, avec un design très cartoon mais un moteur 3D affichant quelques rides, Dungeon Runners ne brille pas par son aspect visuel. Ça n'enlève pas le fait qu'il peut avoir son charme : certains équipements sont vraiment sympa et quelques environnements assez agréables à l'œil. Après la sélection de son guerrier, mage ou ranger, il suffit de se balader dans différentes zones pour trucider un maximum de monstres en quelques clics afin de gagner en puissance, un gameplay classique au genre. Vous trouverez d'ailleurs des tonnes d'objets plus puissants les uns que les autres, ainsi que des montagnes d'or et de points d'expérience qui permettent d'acquérir de nouvelles compétences.

TROIS P'TITS CLICS ET PUIS S'EN VONT

Derrière son aspect très basique, il ne faut pas oublier que DR a été conçu pour être entièrement gratuit, accessible à tous et être joué de manière occasionnelle en permettant aux joueurs de réaliser des parties d'une vingtaine de minutes. Tous les niveaux des donjons sont instanciés et il est possible de revenir au dernier endroit visité d'un simple clic, même après avoir quitté puis repris une partie quelques jours après. De nombreuses quêtes, répétables ou non, peuvent être accomplies, seul ou en groupe. Pour trouver des partenaires d'aventures, il suffit de traîner ses guêtres dans les villages ou d'envoyer des annonces en jeu. Il est possible de grouper très facilement, de plus, une fonction permet de rejoindre directement un joueur quel que soit l'endroit où il se trouve, un peu à la manière des portails dans Diablo II. Malgré son côté très classique, on se surprend à relancer DR, histoire de décapiter quelques créatures pour se détendre. Évidemment, il faut aimer le farming et passer outre les quelques petits problèmes de gameplay comme le manque de précision de certaines attaques. Ne perdons pas de vue qu'il s'agit encore d'une bêta. Concernant sa date de sortie, rien n'a été annoncé officiellement. On a l'impression que Dungeon Runners peut aussi bien sortir dans trois semaines que dans six mois. Décidément, on ne sait pas trop ce qu'ils font et où ils veulent aller avec ce titre. Affaire à suivre !

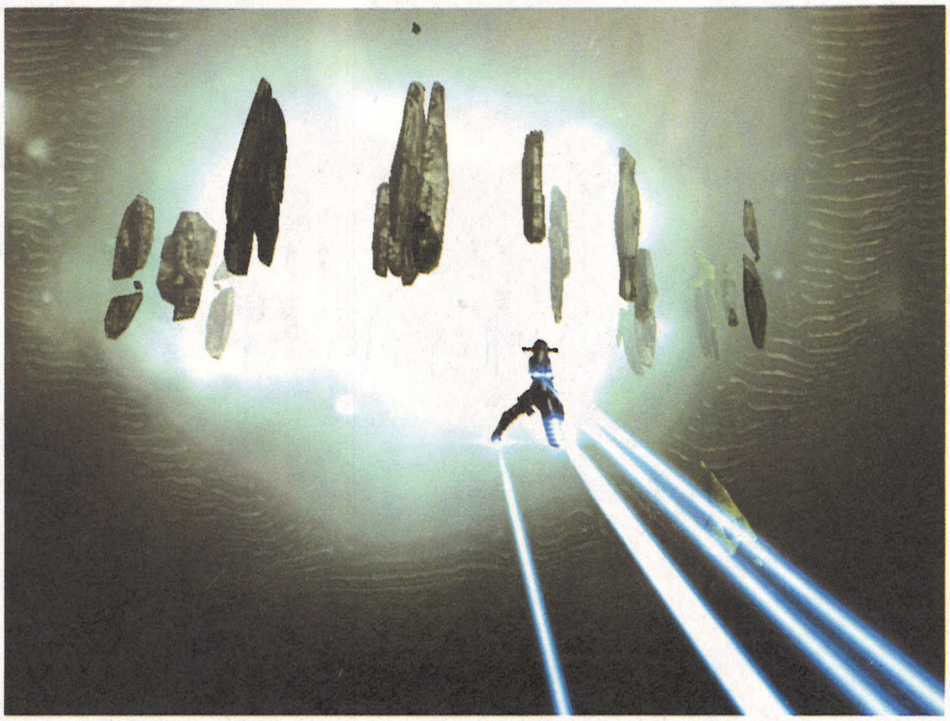
CYD



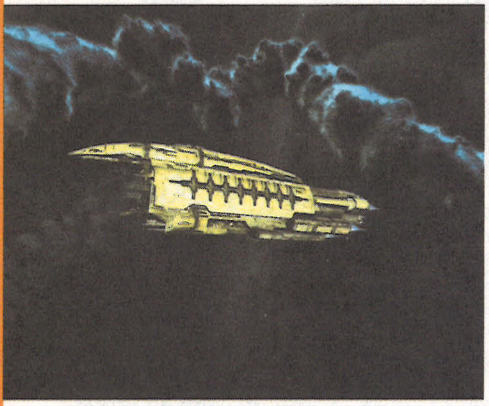

THE FRAG*
THE TOOLS*
FIGHTMOUSE ADVANCED
CAPTEUR 2000 PPP
SENSIBILITÉ AJUSTABLE À LA VOLÉE
POIDS MODIFIABLE
FIGHTBOARD ADVANCED
TOUCHES MACRO PROGRAMMABLES
«FIGHT KEYS» INTERCHANGEABLE
VERROU DE DÉMARRAGE WINDOWS
PRODUITS MAINTES FOIS PRIMÉS ET RÉCOMPENSÉS
PC Games SPAR TIPP 12/2006
11/2006 Hardware Revoltec Fightboard Spar-Tipp
Gold-Award
case UMBAU GOLD AWARD
*LA TUERIE, *LES OUTILS
REVOLTEC GAMING
PRODUITS DISPONIBLES CHEZ
pc Look
www.pc-look.com
ET
WWW.PC-TUNING.FR
WWW.DOCMICRO.COM
WWW.PROWARES.COM

EVE ONLINE : LA REVELATIONS

ÇA BOUGE DANS LES ÉTOILES ! IL ÉTAIT DÉJÀ TRÈS DIFFICILE DE RÉSISTER AUX CHARMES D'EVE ONLINE, CETTE GALAXIE FAÇONNÉE PAR LES JOUEURS, OÙ PIRATES SANGUINAIRES ET EMPEREURS DÉMENTS CÔTOIENT MERCENAIRES SANS SCRUPULES ET MAGNATS DE L'INDUSTRIE. GRÂCE À SA NOUVELLE EXTENSION, EVE GAGNE ENCORE EN ATTRACTION.



Quels secrets se cachent derrière ces étranges formations rocheuses ?

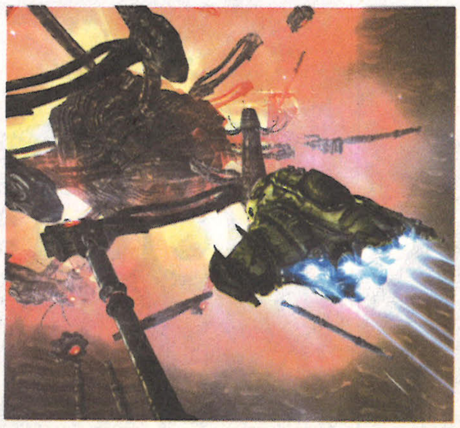


Seuls les combattants expérimentés pourront tirer la pleine puissance du monstrueux Abaddon.

Revelations, c'est le nom de la cinquième extension gratuite d'Eve Online, qui est progressivement déployée sur le serveur depuis la fin du mois de novembre. Après une délicate phase de mise au point, les petits détails se mettent en place et on commence à vraiment apprécier l'énorme travail fourni par CCP, les développeurs islandais. Pour les joueurs, la première gâterie prodiguée par Revelations, c'est l'arrivée de huit nouveaux vaisseaux : quatre de la classe BattleCruiser et quatre de la classe BattleShip. Légèrement plus puissants que les modèles déjà existants, ils devraient surtout fournir encore plus de variété à un arsenal déjà riche en possibilités. D'importantes modifications apportées à la formation des flottes, aux distances de warp, aux scanners de reconnaissance et aux systèmes de brouillage viennent également améliorer l'équilibre général du jeu. De plus, afin de pallier la surpopulation relative qui touche certaines zones de la galaxie (la population d'Eve a fortement augmenté en 2006), pas moins de huit nouvelles régions viennent d'être ouvertes à la colonisation. Totalement dépourvues d'infrastructures, ces territoires vierges, mais au fort potentiel industriel, constituent des cibles de choix pour les empires en quête d'espace vital.

UNE NOUVELLE FRONTIÈRE

Tout ceci est déjà appétissant, mais ce n'est vraiment rien comparé à la suite. Le gros morceau de Revelations, c'est le concept d'exploration. À l'aide de toute une batterie de sondes spatiales savamment disposées dans un système solaire, un joueur est maintenant en mesure, avec beaucoup de patience, de retrouver la trace d'infimes signatures cosmiques laissées par des objets inconnus. Pour cela, sont nécessaires pas moins de dix-sept détecteurs différents et quatre compétences très spécialisées. Cette plongée dans l'inconnu est hautement aléatoire : après avoir tiré des dizaines de sondes ultra-sensibles afin de localiser avec précision un mystérieux écho gravimétrique, on peut très bien ne découvrir à l'arrivée qu'un vulgaire dépotoir municipal. On a alors jeté des millions d'ISK par les fenêtres... Mais on peut aussi tomber sur le jackpot : d'immenses champs d'astéroïdes non répertoriés, généralement de grande valeur, situés loin des sentiers battus.



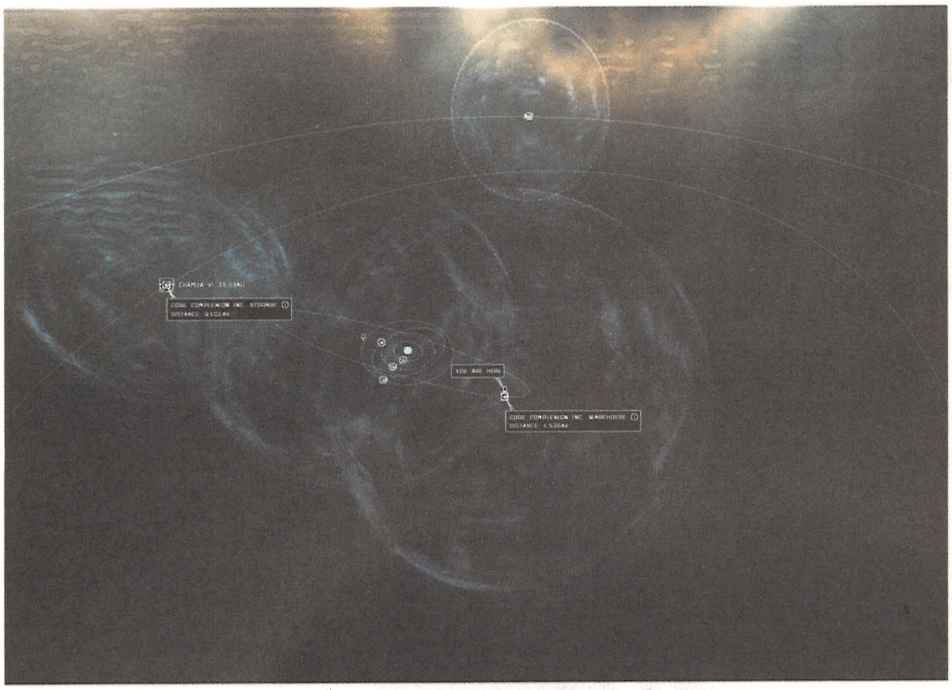


Avec Revelations, le pillage d'installations abandonnées devient une activité à temps plein.

Bref, le rêve de tous les mineurs. Ou bien on peut dépister la cache secrète d'un groupe de pirates et les attaquer par surprise pour piller leur trésor. Ou encore tomber sur un vaste cimetière de vaisseaux, riche en carcasses à dépouiller et en artefacts archéologiques provenant de civilisations aliens oubliées...

L'UNIVERS AU PEIGNE FIN

L'autre avancée spectaculaire de Revelations, c'est la possibilité, à l'aide de matériel spécialisé, de démanteler complètement les épaves qui jonchent les routes de l'espace. Jusqu'à présent, seuls les modules ayant survécu intacts à la destruction d'un vaisseau étaient récupérables, mais maintenant on peut carrément tout désosser et embarquer tout ce qui a



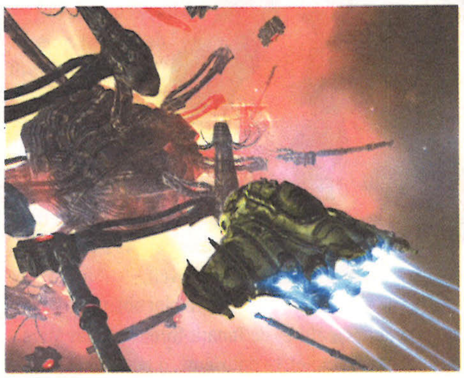
Le secret du bon explorateur : bien répartir ses sondes de détection.

de la valeur. Les pièces ainsi récupérées, souvent en mauvais état, sont cependant précieuses pour les bricoleurs doués. Grâce à la généreuse moisson des ferrailleurs, ces émules de l'Agence tous risques peuvent désormais bidouiller en profondeur des vaisseaux déjà existants. Les modifications que l'on peut ainsi apporter à son engin favori sont à la fois variées et puissantes, si bien que le nouveau marché des customisations est extrêmement lucratif. Charognard des étoiles devient du coup une véritable profession, avec recours à des destroyers spécialisés, bardés de rayons tracteurs pour attraper les débris de croiseurs à la dérive et d'outils spéciaux pour les démantibuler. Tout ça est déjà fort impressionnant, mais nous ne sommes pas au bout de nos surprises ! Deux autres éléments de gameplay intégrés à Revelations sont actuellement explorés par les joueurs : les Inventions et les Drogues de combat.

MOTUS ET BOUCHES COUSUES

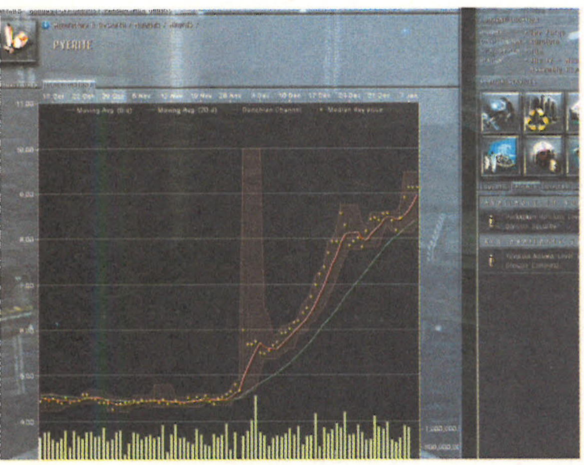
On ne sait pas vraiment comment ça marche ni par où commencer, mais ce flou artistique signifie aussi que pour les pionniers qui réussiront les premiers à exploiter ces mystérieux concepts, la réussite sera synonyme de fabuleux profits. Les inventions sont une technique extrêmement complexe visant à fabriquer du matériel de qualité supérieure – les fameux objets « Tech 2 ». Actuellement aux mains de rares producteurs qui pratiquent des tarifs exorbitants, la production Tech 2 est un quasi-monopole, extrêmement verrouillé par les grandes alliances. Grâce aux inventions et à un effort monstrueux en Recherche et Développement, une corporation pourra désormais espérer s'immiscer dans ce cartel jusqu'ici réservé à l'élite. Peut-être encore plus difficile, la production de drogues et leur commerce par les joueurs est tellement secrète qu'elle relève de la rumeur. On sait seulement qu'il est théoriquement possible de recueillir des nuages de gaz cosmiques dans certaines constellations très particulières et de raffiner les molécules obtenues dans des laboratoires clandestins. Après moult transformations, on peut synthétiser des produits dopants à l'usage des pilotes de combat, qui peuvent ainsi fortement améliorer leur potentiel – mais qui s'exposent aussi à des effets secondaires déplaisants. Incroyablement illégaux, ces produits n'existent qu'en espace profond, où leur production de masse nécessite des infrastructures colossales. Bien entendu, ceux qui font tourner ce merveilleux commerce se gardent bien d'ébruiter la nouvelle, pour ne pas susciter de jalousie. On sait donc fort peu de choses sur le sujet, mais une fois les filières bien en place, il ne fait guère de doute que, dans les mois qui viennent, la profession de contrebandier devrait singulièrement se développer. Cela nous permettra de patienter un peu, le temps qu'arrive la suite de Revelations : tout ceci n'en est que le premier tiers, on attend bien d'autres surprises tout au long de l'année 2007 !

ATOMIC



Les petits destroyers sont étonnamment pratiques pour la récupération d'épaves.





Véritable séisme galactique, l'arrivée de Revelations a engendré d'énormes fluctuations du marché des minerais.

World of Warcraft

UN MONDE DE RÉFÉRENCES

LES DÉVELOPPEURS DE BLIZZARD SE SONT AMUSÉS À GLISSER DES CLINS D'ŒIL DANS WORLD OF WARCRAFT. ON Y TROUVE AUSSI BIEN DES RÉFÉRENCES MUSICALES QUE CINÉMATOGRAPHIQUES, ET PLEIN D'AUTRES ENCORE. CERTAINES SONT ÉVIDENTES, MAIS D'AUTRES BEAUCOUP MOINS. VOICI DONC UNE LISTE NON EXHAUSTIVE DES ÉLÉMENTS QUI ONT RELEVÉ NOTRE ATTENTION, AU COURS DE NOS AVENTURES SUR AZEROTH.



DES JEUX DANS LE JEU

DIABLO



On trouve, dans World of Warcraft, de nombreuses références au jeu culte de Blizzard, Diablo. Les plus évidentes sont les objets suivants : la Troisième jambe de Wirt (clin d'œil à un personnage de Diablo I et un objet de Diablo II) et la Peau du roi des vaches (rappelant le fameux Roi Taureau, qu'il ne fallait surtout pas tuer dans le stage caché Cow Level). Le premier objet se trouve sur certaines créatures de Tanaris (bretteurs des Mers du sud, par exemple). Le deuxième, quant à lui, est un world drop et peut donc se trouver dans diverses zones (instances ou non).

DONKEY KONG

Dans la zone du cratère de Un' Goro, les gorilles peuvent donner des tonneaux vides, en référence aux tonneaux jetés par Donkey Kong.

NEVERWINTER NIGHTS

Dans la ville naine de Forgefer (Ironforge), un personnage se nomme Fentwick : une référence à Fenthick, un des protagonistes de Neverwinter Nights.

STARCRAFT



La zone de Silithus rappelle les nids Zerg'... Moins évident, mais rigolo : une quête dans la zone de Strangleronce se nomme Big Game Hunter (en V.O.) – allusion évidente à Big Game Hunters, le nom d'une célèbre carte de Starcraft.

STREET FIGHTER

Les sorts offensifs des Trolls ont une animation très ressemblante au fameux Hadoken. Il y a même un PNJ, dans Féralas, qui s'appelle Hadoken.

SUPER MARIO BROS.



Deux personnages nommés Muigin et Larion se trouvent dans le cratère de Un'goro. Échangez les premières lettres et supprimez la dernière, il s'agit de Luigi et Mario. On les reconnaît très bien grâce aux costumes colorés. Une des quêtes consiste à taper des Pétales-de-sang. Elles font penser aux plantes piranhas de l'univers de Mario. Si vous parlez à Larion, il vous dira d'ailleurs qu'il aimerait « sauter dans un tuyau pour les fuir... » On peut également se procurer dans le jeu des champignons rouges et blancs, nous rappelant un autre personnage, Todd.



Il fait moins le malin, Mario, quand il ne peut pas se cacher dans un tuyau !

THE LOST VIKINGS

Au cœur de l'instance d'Uldaman, vous trouverez trois nains du nom de Baelog, Olaf et Erik. C'est un clin d'œil à Lost Vikings, le premier jeu Blizzard créé pour la Super Nintendo en 1992.

ZELDA

Un'goro regorge de références, particulièrement aux personnages de Nintendo. On y trouve un personnage tout de vert vêtu répondant au nom de Linken. Ce dernier, tout comme Link, le héros de Zelda, est pris d'amnésie. Si vous faites les quêtes proposées par ce PNJ, vous pourrez obtenir le boomerang ou l'épée de Linken. Non loin de ce personnage, se trouve un kodo nommé Dadanga, qui fait largement penser à Dodongo, un monstre de la série Zelda...

WORLD OF WARCRAFT FAIT SON CINÉMA !

ALIEN

Dans une maison, à l'ouest de la Comté de l'Or (Goldshire), deux humains se nomment Hicks et Hudson, comme deux personnages du film Alien.

APOCALYPSE NOW

Dans la vallée de Strangleronce, un boss s'appelle Colonel Kurzen, allusion au personnage du Colonel Kurtz, joué par Marlon Brando.

CHASING AMY

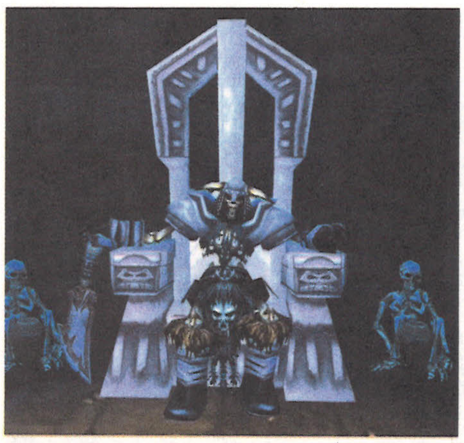
Eh oui, Kevin Smith a aussi droit à son clin d'œil dans WoW ! Chasing Amy est le nom d'une quête dans Un'goro (en V.O.). La quête demande de trouver et faire revivre un singe mécanique.

CLERKS

L'un des commissaires-priseurs de Baie-du-Butin s'appelle Graves... c'est le nom de famille de Randall ! Et n'oubliez pas : il n'y a qu'un seul retour ; ce n'est pas celui du Roi, c'est celui du Jedi.

CONAN LE BARBARE

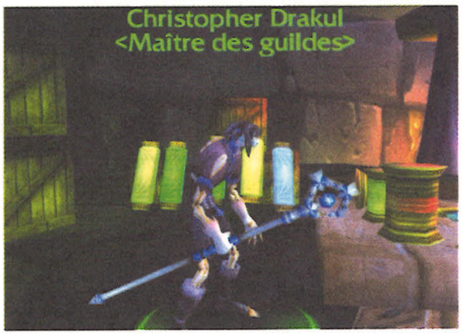
Dans les Terres Ingrates, au milieu de la carte, vous trouverez une petite crypte. Celle-ci contient un squelette assis sur un trône avec son épée, ce qui rappelle une scène culte du premier film, Conan. Il y a aussi un PNJ, Saru Steelfury, l'artisan forgeron dans Orgrimmar, qui sort une citation du film (en V.O.) : « No one, no one in the world can you trust. Not men, not women, not beasts ... This you can trust, steel. » Il vous dit cela si vous n'avez pas le niveau requis pour passer Expert.



Cette image est un clin d'œil à l'une des plus célèbres scènes de Conan le Barbare.

DRACULA

Le maître de guilde de la Fossoyeuse (Undercity) se nomme Christopher Drakul, en référence à Dracula et Christopher Lee.



L'EXORCISTE

Le Père Lankester est le maître de classe des Prêtres de la Fossoyeuse. Dans L'Exorciste, il y a un Père Lancaster Merrin, joué par Max von Sydow.

FIGHT CLUB

Dans le quartier de la guerre de la Fossoyeuse, Tyler et Edward se battent. D'autres personnages du jeu portent aussi des noms issus du film. Il existe même une arme nommée Fight Club dans la version anglaise du jeu. Cette masse se trouve sur certaines créatures du Monastère Écarlate.

FRAGGLE ROCK

Non loin de Linken et de Larion, dont nous avons parlé un peu au-dessus, se trouve un PNJ nommé Spraggle Frock (toujours à Un'goro).



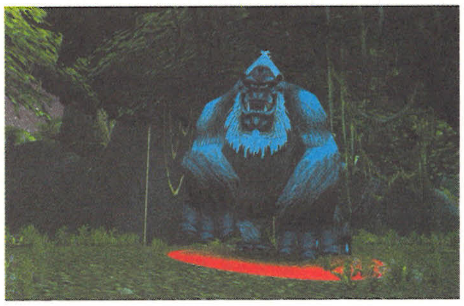
HIGHLANDER

Un maître, que l'on voit pour l'une des quêtes des guerriers, se nomme Klannoc Macleod. Il se trouve sur une île non loin de Cabestan (Ratchet).

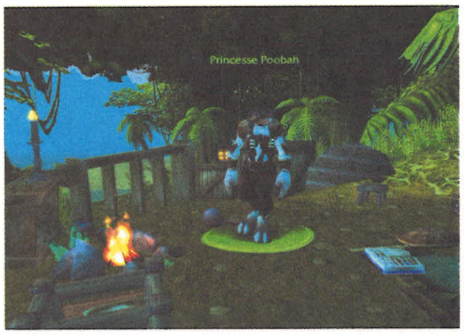


KING KONG

Sur une île, à côté de Baie-du-Butin, vous trouverez un singe gigantesque retenant une pauvre princesse prisonnière. Une quête, dans une bouteille jetée à la mer, demande de délivrer la prisonnière.



King Kong sur son île avec une Tauren en captivité, on n'est pas loin du film. Reste à savoir quel bâtiment il choisira pour faire le dernier saut...

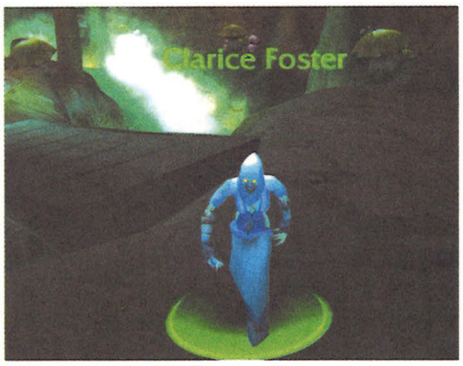


JAMES BOND

Dans la ville de Hurlevent (Stormwind) se trouve le hall d'une guilde de voleurs, les SI:7. Cela fait référence à l'organisation pour laquelle travaille le célèbre espion : MI:6.

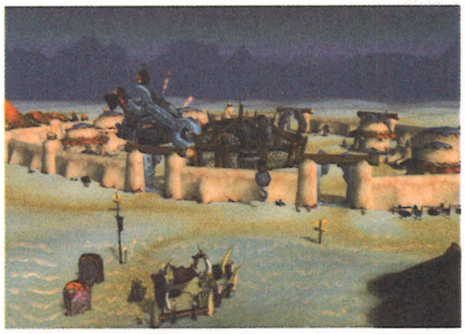
LE SILENCE DES AGNEAUX

Une série de quêtes permet de créer une tenue d'Ogre, faite de peaux assemblées (Haches-Tripes). Cela ressemble à la tenue du tueur en série du film. Dans la cave des mages de Pythons de Tonnerre (Thunderbluff), on trouve Clarice Foster – un mélange des noms Clarice Starling et Jodie Foster.



MATRIX

Si vous demandez à un garde de Forgefer où trouver le maître des alchimistes, il vous répondra parfois : « Mais pourquoi je n'ai pas pris la potion bleue ? »



Mad Max 3, l'épisode de trop. La prestation de Tina Turner était bien pourrie, mais cela n'a pas découragé les développeurs. Ils ont quand même implémenté le Dôme du Tonnerre en jeu.

MAD MAX : AU-DELÀ DU DÔME DU TONNERRE

Le centre de la ville de Gadgetzan rappelle le troisième épisode de Mad Max. L'univers très apocalyptique du film se retrouve également dans les zones arides entourant la ville, parsemées de puits de pétrole.

LES MAÎTRES DE L'UNIVERS

« Par le pouvoir du crâne ancestral, je détiens la force toute puissante ! ». Ça doit vous rappeler votre enfance, non ? Si vous suiviez les aventures des Maîtres de l'Univers, vous devez vous rappeler de Kringer, le tigre peureux de Musclor. Oui, ce gentil félin vert se cache quelque part dans WoW... Il est le sujet d'une quête dans la zone de Gangrebois.

MISSION IMPOSSIBLE

Une quête de classe pour les voleurs se nomme : « Mission : Impossible mais non probable ».

LE MAGICIEN D'OZ

Plusieurs personnages ont l'apparence des héros du Magicien d'Oz, dans les Profondeurs de Rochenoire (Blackrock).

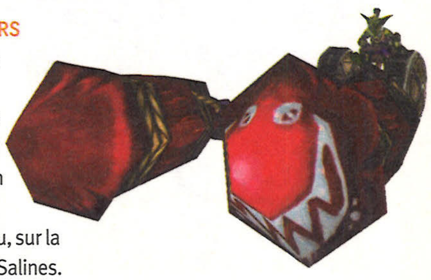
STAR TREK

Scooty, à Baie-du-Butin, se fera un plaisir de vous téléporter dans Gnomeregan. Cette instance regorge d'ailleurs de références à Star Trek.



STAR WARS

La célèbre course de pod de l'Épisode I trouve son clin d'œil dans le jeu, sur la piste des Salines.



TERMINATOR
On trouve des bras mécaniques dans plusieurs zones du jeu (Pic de Rochenoire, dans un magasin à Cabestan).

TOP GUN
Certains PNJ, dans la Vallée d'Alterac, portent un nom très proche des héros de Top Gun. Une quête demande d'ailleurs de les retrouver. Il s'agit des chefs d'escadrille Slidore, Vipore, Ichman (pour l'Alliance) et Guse, Jeztor et Mulverick (pour la Horde).



VENDREDI 13
Le lac près de la Comté de l'Or est le Crystal Lake. Le matin à 6 h, six enfants forment un pentagramme dans la maison proche du lac. Il y a également un humain nommé Jason près du lac. Parfois, si vous demandez le maître pêcheur à certains gardes de Hurlevent, ils peuvent répondre qu'il a pêché un masque dans le lac.



UN PEU DE LECTURE

HEMINGWAY
Le célèbre écrivain fait une apparition dans World of Warcraft : Hemet Nesingwary Jr. Il est au cœur de plusieurs quêtes et se trouve dans la vallée de Strangleronce.



LE LIVRE DE LA JUNGLE
La panthère Bagheera du Livre de la jungle peut être aperçue dans les herbes hautes de Strangleronce, sous le nom de Bhag'thera.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
Il y a plusieurs références au chef-d'œuvre de la littérature écrit par Tolkien. La quête Le Retour de l'anneau (Gnomeregan) vous demande de garder l'anneau ou de retrouver la personne qui a gravé les lettres dans sa face intérieure.
Plusieurs zones rappellent également Le Seigneur des anneaux : rendez-vous près des gigantesques statues naines du Loch Modan ou au Lac de Helm, près de Forgefer.

SHAKESPEARE
Roméo et Juliette ont fait connaître au monde entier les familles Montaigu et Capulet. Le jeu, en particulier dans la ville de la Fossoyeuse, adresse un clin d'œil à l'une d'entres-elles. En effet, plusieurs PNJ portent le nom de famille Montague.

QUAND LA MUSIQUE SONNE...

BAUHAUS
Un PNJ de la Fossoyeuse se nomme Surveillant royal Bauhaus – groupe culte chez les batcaves et autres gothiques.



OLIVIA NEWTON-JOHN
Les trois banquiers de Hurlevent se prénomment respectivement Olivia, Newton et John.

MICHAEL JACKSON
La danse des Elfes masculins est clairement inspirée du célèbre déhanché de Michael Jackson.

RAMMSTEIN
Ramstein (avec un seul « m ») est le nom de l'abomination que vous affrontez dans l'instance Stratholme. Il fait bien entendu référence au groupe de métal allemand.

FAITS DIVERS

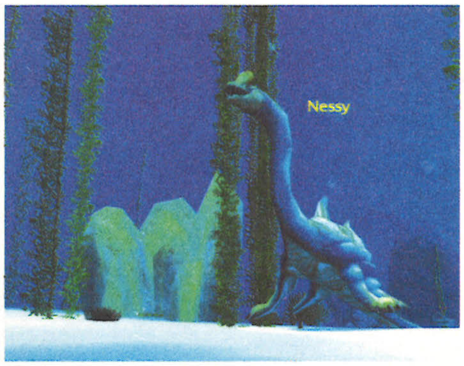
MÉMORIAL
Michel Koiter, un dessinateur de Blizzard, est mort en mars 2004. Blizzard a offert un mémorial à Michel dans World of Warcraft, en y modélisant un petit autel sur lequel sont gravées les initiales M. K. Le monument se trouve à l'ouest de La Croisée (Les Tarides), sur une petite montagne. D'ailleurs, si on se déplace en fantôme à côté de ce mémorial, on peut voir un ange



Dans son jeu, Blizzard fait honneur à l'un de ses employés disparu en 2004.

du nom de Koiter (il semblerait que l'ange soit visible maintenant, même lorsque votre personne est en vie).

MONSTRE DU LOCH NESS
Le monstre du Loch Ness, curiosité touristique, ne se trouve pas que dans les eaux troubles d'un lac écossais. Vous l'apercevrez aussi lors du voyage en tramway entre Hurlevent et Forgefer. Par contre, je vous conseille de descendre du tramway pour continuer à pied. Vous aurez ainsi tout le temps d'admirer Nessie.



Nous avons la preuve que le monstre du Loch Ness existe !

RIO DE JANEIRO
La fameuse statue du Christ de Rio de Janeiro est connue dans le monde entier. Vous en trouverez une réplique rigolote sur une île face à Baie-du-Butin.



Inutile d'aller au Brésil pour admirer le Christ de Rio de Janeiro. Baie-du-Butin est recommandée pour un dépaysement garanti.

SMITH & WESSON
Les canonniers Smythe et Whessan sont au cœur d'une quête nommée Sous le feu de l'ennemi, au sud de Cabestan.

SON ALTESSE


PLAYSTATION 3
Sortie / Mars 2007
Venez réserver* dès maintenant
votre PLAYSTATION® 3
dans votre Micromania !
ATTENTION !
Quantités très limitées
PLAYSTATION 3
SONY
Pack PS3 version 60 GO
* Voir conditions auprès de
votre Conseiller de Vente Micromania
ou sur micromania.fr
Retrouvez Fun Games tous les soirs à 19h30
AVEC
fun radio
Soul & Dance
All trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. - Visuels non contractuels
Toute l'actualité du jeu vidéo,
les adresses
de tous les Micromania
sur micromania.fr
Vous pouvez aussi acheter vos jeux
sur www.micromania.fr
votre magasin Micromania en ligne
ouvert 24 h / 24 et 7 jours / 7
MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !
PLUS DE 250 MAGASINS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

DotA Allstars 6.39b

QUESTIONS DE NOOB

VOUS LE SAVEZ, CHEZ NOUS À JOYSTICK, DOTA, C'EST NOTRE PASSION. ET À VOIR LES STATS DE FRÉQUENTATION DES PARTIES SUR BATTLENET, ON PEUT AISÉMENT EN DÉDUIRE QUE C'EST PROBABLEMENT DEVENU ÉGALEMENT LA VÔTRE. VOICI DONC VENU LE TEMPS DE RÉPONDRE À QUELQUES-UNES DES INTERROGATIONS QUE VOUS VOUS POSEZ SANS DOUTE.



Certains puristes jouent toujours avec d'anciennes versions de la map, jugées plus stables. Nous, on préfère jouer avec les nouvelles pour invoquer l'excuse du bug quand on perd.





Je ne comprends rien aux différents modes de jeu. C'est quoi AP ? Et EM ? Hein, dites, c'est quoi ?
Pour éviter d'en tartiner trois pages, on va se cantonner aux modes de jeu les plus courants. Vous allez voir, c'est très facile. Pour info, ces options sont à rentrer en tout début de partie par le premier joueur de la liste – le bleu donc.
- **ap :** « all pick », tout le monde peut choisir son héros dans n'importe quelle taverne.
- **tr :** « team random », chaque héros est choisi de manière aléatoire dans une des tavernes de votre camp (Sentinel ou Scourge).
- **ar :** « all random », chaque héros est choisi de manière aléatoire dans n'importe quelle taverne.
- **lm :** « league mode », dix joueurs obligatoires, chaque équipe choisit un héros à tour de rôle.
- **reverse :** les joueurs du camp Sentinel choisissent les héros du camp Scourge, et vice-versa.
- **em :** « easy mode », les tours sont plus faibles, on chope de l'XP et de la tune plus vite.
- **sp :** « shuffle players », mélange les joueurs de deux équipes.



Jakiro, c'est mon héros. Il est surpuissant. Et il a deux têtes.

Beuh, on joue en « all random » et j'ai chopé un héros tout pourri. Qu'est-ce que je peux faire ?
Tapez rapidement « repick » pour recevoir un autre héros contre 400 golds. Mais vous ne pourrez le faire qu'une seule fois et si vous avez la lose, ça risque d'être un héros encore plus pourri. Si, si, croyez-en mon expérience.

On joue en « all random » et je voudrais bien échanger avec le héros d'un pote, c'est possible ?
Tout à fait. Il suffit de taper « swaphero » pendant les 90 premières secondes de la partie, de choisir le joueur avec lequel vous souhaitez procéder à l'échange et d'attendre qu'il accepte ou refuse votre demande. En plus, c'est gratos.

Je me suis fabriqué « Perserverance » (Ring of Health + Void Stone), mais j'ai besoin de récupérer une « Void Stone » pour fabriquer un autre objet, que puis-je faire ?
Un simple clic droit sur « Perseverance » vous permettra de la décomposer à nouveau en RoH et VS.

C'est quoi le « final blow » ?
Le « final blow », ou « coup final », consiste à asséner à un creep le coup de grâce pour profiter d'un bonus en gold et d'XP supplémentaire. Ça demande un peu de pratique et il est conseillé pour cela de maintenir la touche ALT enfoncée, histoire de visualiser en permanence les barres de vie de tous les creeps. Dès que vous en voyez un



s'approcher dangereusement de zéro, zou, vous lui foncez dessus et vous l'achevez en fourbe. Tout cela est une question de timing mais vous verrez qu'à force, vous améliorerez votre vitesse de progression si vous utilisez savamment cette technique.

J'entends parler de « XP deny » un peu partout sur les forums, mais je n'arrive pas à piger de quoi il s'agit. Vous pouvez m'éclairer, ô grand Faskil ?

Oui, parlez-moi encore comme ça, j'adore. Alors, j'avoue que quand j'ai commencé à jouer, la notion de « XP deny » m'était un peu obscure aussi. Mais en fait, c'est assez simple. Ça consiste à priver votre adversaire du gain d'XP en assénant vous-même le « final blow » à vos propres creeps. En temps normal, vous ne pouvez pas attaquer votre piétaille, mais dès que leur niveau de vie devient dangereusement bas, vous avez la possibilité de les achever vous-même. Vous n'y gagnez rien, mais le héros d'en face n'en tirera ni XP, ni gold. Et ça, c'est plutôt une bonne chose. Notez que cette ruse fonctionne également avec les tours.

Quel est le nombre de joueurs idéal pour une partie ?

Une partie à cinq contre cinq représente le top of the best. En dessous, ça reste tout à fait jouable, mais moins vous aurez de joueurs, plus il sera difficile de renverser la vapeur en cours de partie. On conseille alors de jouer plutôt en mode « itemdrop » (à la mort de votre héros, vous ne perdrez pas d'argent, mais un objet au hasard dans votre inventaire). Notez qu'il existe aussi une variante non officielle de DotA à 6 contre 6 http://www.dotastrategy.com/downloads/DotA_Allstars_v6.38b_6v6_Ver.3.w3x.

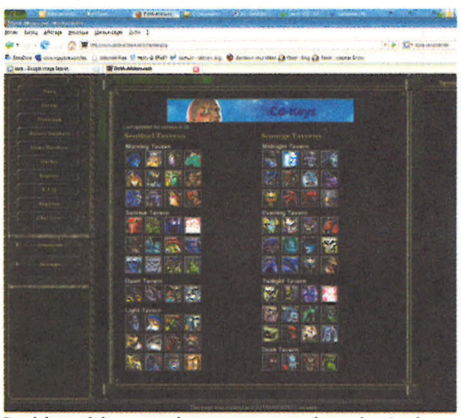
Bon, alors, dans vos précédents articles sur DotA, vous nous apprenez que les effets des Orbs ne se cumulent pas. C'est super. Mais alors, qu'est-ce qui se passe ? Imaginons que j'ai un objet avec du « lifesteal » et un autre avec du « feedback ». Comment je sais lequel des deux va fonctionner ?

Ah, la problématique du « stacking », qui a torturé bon nombre de débutants à DotA ! Il est malheureusement difficile, voire impossible, de résumer tout cela en une jolie formule. Quand plusieurs effets d'Orbs entrent en conflit, il existe une série de règles qui permettent de savoir laquelle va avoir le dessus. Malle, l'un des membres le plus actif de la communauté Dota, a publié un excellent tableau récapitulatif que vous pourrez consulter à cette adresse : http://forums.dota-allstars.com/index.php?showtopic=33822 (en anglais uniquement). Et si vraiment ça vous tracasse, c'est promis, j'essaierai de vous en faire une jolie traduction dans un avenir proche.

Vous avez d'autres sites à recommander pour apprendre plein de trucs utiles concernant DotA ?

Oui, plein. Bon, tout d'abord, l'incontournable http://forums.dota-allstars.com, le forum officiel. C'est notamment là que vous trouvez les guides officiels pour chaque héros http://forums.dota-allstars.com/index.php?showtopic=33844 et pas mal d'infos sur les mécaniques de jeu. À bookmarker d'urgence ! Sinon, en vrac, quelques autres sites à consulter (même si vous risquez d'y retrouver un bon paquet d'infos identiques) :
www.dotapro.com
dota.warcraft-fr.com
www.dotaas.com
www.dotastrategy.com

FASKIL


Des héros, plein, encore deux nouveaux avec la version 6.39b de la map. Et c'est pas fini.



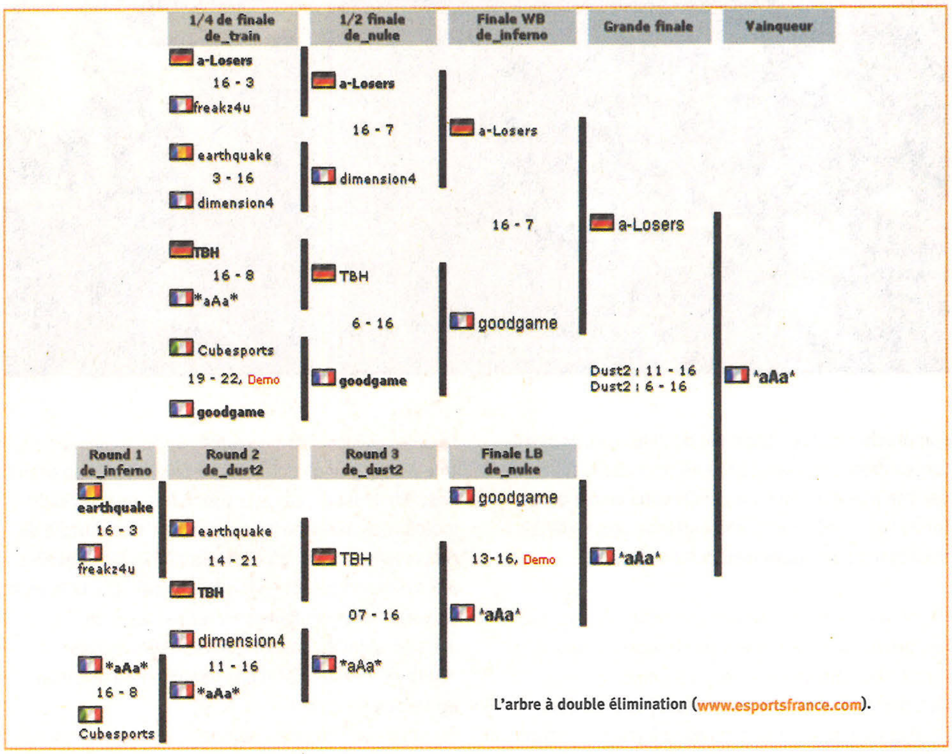
En mode Ap les joueurs peuvent choisir un héros dans les deux camps, pas uniquement dans le leur.

CPL Italy



C'EST CHEZ ROMÉO ET JULIETTE, À VÉRONE, QUE SE TENAIT L'ÉTAPE ITALIENNE DE LA CYBER PROFESSIONAL LEAGUE. C'ÉTAIT UNE PREMIÈRE EN ITALIE POUR LA CPL, ET ON N'EST PAS PASSÉ LOIN DU FIASCO COMPLET. À DEUX JOURS DU LANCEMENT, LES ORGANISATEURS ONT ANNONCÉ QUE LE TOURNOI SERAIT PEUT-ÊTRE ANNULÉ À CAUSE D'UN PROBLÈME D'ÉCRAN...

Notre arrivée à l'ELETTROEXPO (salon commercial des Instruments électroniques et des Équipements informatiques) pour l'enregistrement au tournoi a été plutôt folklorique. Après avoir découvert un gigantesque hangar vide avec des cartons de PC à peine déballés, on a vu débarquer deux organisateurs à vélo ! C'est seulement à 18 h, les 20 PC de la zone CS installés, qu'on a pu connaître l'arbre du tournoi. Une journée plutôt longue donc, pour tous les joueurs qui étaient prêts à en découdre dès le matin. Le format ? Un système de double élimination, cher à la CPL, mais qui risque de disparaître petit à petit compte tenu du temps qu'il prend et de sa complexité vis-à-vis d'un public non averti. Lorsqu'une équipe perd un match, elle descend dans le « loser bracket » et n'a plus le droit à l'erreur sous peine de rentrer chez elle. Mais si elle parvient à tout gagner ensuite, elle devient donc la gagnante de l'arbre « loser », et peut tenter de remporter le tournoi en battant deux fois consécutivement l'équipe n'ayant pas perdu dans l'arbre « winner ».



L'arbre à double élimination (www.esportsfrance.com).

UN TOURNOI AU NIVEAU DÉCEVANT

Côté participants, beaucoup de désistements : SK, MYM, NoA. À savoir, les trois favoris... Apparemment, les écrans plats utilisés pour cette compétition ont refroidi les géants scandinaves. En revanche, quatre équipes françaises ont fait le déplacement et on a pu ainsi voir les freaks4u, dimension4, aAa et goodgame combattre le froid et la pression !
Excepté quelques matchs, le tournoi a donc réellement commencé le samedi matin et, contre toute attente, grâce à des admins très motivés n'hésitant pas à demander conseils aux joueurs, tout était impeccable. Les écrans plats resteront donc la seule ombre au tableau car le planning fut respecté à la minute, les PC étaient bons et même le hangar glacial s'était réchauffé de par les centaines de personnes qui défilaient toute la journée devant les stands de l'ELETTROEXPO.


Les aAa en grande finale.



Geno, ferg, Xp3, bisou, Vicious et Oztrik3r entourés des organisateurs, avec leur chèque de 1 000$.



Goodgame finit à la troisième place.

UNE BATAILLE MENTALE

Au jeu des plus motivés, les aAa sont sortis vainqueurs. Après avoir perdu leur premier match contre les Allemands TBH à cause d'une règle CPL plutôt douteuse, c'est remontés comme jamais qu'ils ont éliminé successivement les d4, TBH, goodgame et les autres Allemands présents dans ce tournoi : les A-Losers. On se souviendra d'ailleurs longtemps de ce match (aAa contre d4) qui opposait de bons amis, de moins bons, d'anciens co-équipiers et même des beaux-frères. Ça a donné lieu à l'un des matchs les plus amusants qu'il m'ait été donné de voir : assises face à face, les deux équipes s'en sont donné à cœur joie niveau vannes et provocations devant tous les autres joueurs du tournoi hilares et hallucinés par ce spectacle. Les aAa ont ensuite pris leur revanche sur les TBH et sur goodgame qu'ils n'avaient plus battu depuis plus de deux ans, avant de s'imposer brillamment en finale et de gagner leur voyage pour la CPL Winter à Dallas où pas moins de 100 000 $ sont en jeu.
Après un début plus que chaotique, la CPL Italy (http://live.thecpl.it/) a finalement bien eu lieu et a vu pour la première fois dans l'histoire des CPL, une équipe française s'imposer. Cocorico !

BALDOURS

CPL Nordic

À PEINE UNE SEMAINE APRÈS LA CPL ITALY, SE TENAIT LA DREAMHACK À JÖNKÖPING, EN SUÈDE, QUI ACCUEILLAIT LA CPL NORDIC. COMME DANS BIEN DES CPL, LES ORGANISATEURS ONT RÉUSSI À FOURNIR UN TOURNOI DE QUALITÉ... SANS PERSONNE POUR LE REGARDER.



La gigantesque salle de la DreamHack.

Pour ceux qui n'auraient encore jamais entendu parler de la DreamHack, sachez qu'il s'agit d'une LAN qui existe depuis maintenant plusieurs années et qui essaie régulièrement de battre des records d'affluence et de fun. Cet hiver les organisateurs visaient les 10 000 joueurs, et c'est avec pas moins de 7 788 ordinateurs connectés au réseau qu'ils ont établi un nouveau record. Au programme : un énorme complexe sur deux étages avec de la bonne vieille dance en fond sonore (on s'est effectivement rendu compte lors de notre séjour que les boys band et la dance étaient loin d'être démodés en Suède). Beaucoup de PC et de jeux en réseau étaient présents comme dans toute LAN mais aussi du karaoké, des tables de ping-pong, des bornes d'arcade, des masseuses pour le dos et les bras endoloris des gamers et un gros speaker barbu qui lançait des concours débiles comme se pointer couvert d'un simple sac plastique sur la scène pour gagner des lots. Pire encore, nous sommes tombés sur un Tetris géant, joué sur un quadrillage au sol où garçons et filles incarnent les différentes pièces du mythique jeu.

DU HAUT NIVEAU: SANS SHOW

C'est donc au beau milieu de tous ces stands et de beaucoup de jolies Suédoises que l'on a découvert la zone de tournoi. Installés dans des petits emplacements pour cinq personnes, séparés par des cloisons, munis de bons PC et d'écrans CRT 19', les joueurs étaient dans les conditions idéales pour fournir un spectacle de qualité. Seul problème, les spectateurs ne pouvaient accéder à la zone « joueurs » de quelque façon que ce soit et aucun écran ne retransmettait les matchs. À croire que la CPL ne fait vraiment aucun effort pour rattraper les WCG et l'ESWC qui sont à des années-lumière devant en termes de visibilité. Contrairement à l'Italie, le niveau est très élevé et goodgame ne passera pas les poules. Les seuls autres Français présents, les aAa, passeront la première phase avant de s'incliner en quart de finale contre les Norvégiens Fainted aidés par REAL, le très en forme MYM de 17 ans. Les SK sont, eux, tombés face aux intenables 69°N-28°E qui ont même failli battre NiP en demi-finale. L'autre demie a vu s'imposer deux anciens champions du monde 2004, les Danois Whimp et KK avec leur nouvelle équipe H2K devant les tombeurs d'aAa : Fainted. La finale à sens unique affichant un score de 16-7 et 16-8, offre aux Suédois de NiP (Ninjas in Pyjama) tout comme aux aAa en Italie, le voyage pour essayer de s'imposer à Dallas.

BALDOURS

L'ÉTAPE FINALE: DALLAS

Deux fois par an, se déroule à Dallas l'un des tournois les plus prestigieux: CPL Summer l'été... et CPL Winter l'hiver... Bon O.K., rien d'extraordinaire jusque-là. Sauf qu'ils existent depuis plus longtemps que la plupart des autres compétitions et ont été les premiers à offrir autant de cash aux vainqueurs. La crème de la crème était donc encore présente cette année, pour assister à une première, le nouveau format employé par CPL, quasiment le même que celui de la Coupe du monde des Jeux vidéo: deux phases de poules, puis un arbre en simple élimination en Best Of 3 (ou, au meilleur des trois manches, comme au tennis). Côté résultats, les aAa qui s'étaient qualifiés en Italie n'ont pas fait de la figuration puisqu'ils arrivent quatrième au milieu d'une pléiade de stars et rapportent un nouveau chèque de 9 000$! Sur le podium, on retrouve les Suédois de Fnatic en première position, puis les Norvégiens MYM et enfin les Polonais PGS.



Sophie et son équipe, les Seules, n'ont malheureusement pas passé les poules.



Les Suédois de NiP, intouchables ce week-end.

Tetris grandeur nature !



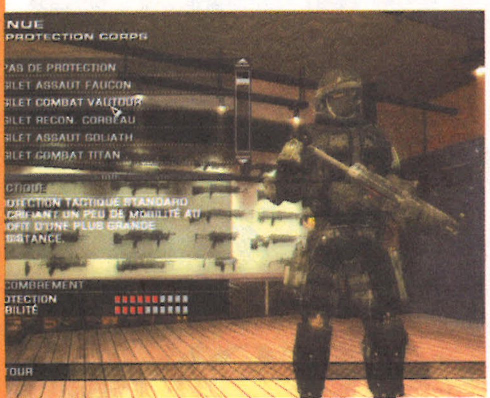
Tom Clancy's Rainbow Six : Vegas

AVERTISSEMENT : COMME DANS LA PLUPART DES JEUX APPARTENANT À LA CATÉGORIE DE VEGAS, ON TROUVE TOUTES SORTES DE PARTIES SUR LE NET, MAIS SURTOUT TOUTES SORTES DE JOUEURS. TROUVER UNE PARTIE INTÉRESSANTE S'AVÈRE PARFOIS AUSSI DIFFICILE QUE FINIR UNE CHASSE AUX TERRORISTES EN MODE DIFFICILE AVEC UNE DENSITÉ IMPORTANTE D'ENNEMIS. CE GUIDE A ÉTÉ RÉALISÉ EN PARTANT DU PRINCIPE QUE VOUS VOUS RETROUVEZ FACE À DES JOUEURS DIGNES DE CE NOM ET PAS DES NEWBES QUI CONSIDÈRENT VEGAS COMME LE NOUVEAU FPS À LA MODE. DONC, PREMIER CONSEIL : SI, DÈS QUE VOUS AVEZ LA MAIN, UN ÉQUIPIER VOUS TIRE UNE BALLE DANS LE DOS, CHANGEZ DE PARTIE...

LES ARMURES

Lors de la création de votre personnage en vue de parties multijoueurs, vous pouvez jouer à la poupée Barbie, un peu comme dans les Sims.
Les comparaisons avec les jeux destinés à la gent féminine s'arrêtent là car, contrairement au hit de Will Wright, ce que vous porterez en plein combat a une influence sur le gameplay. Comme vous le constaterez, en habillant votre personnage, en lui ajoutant ou en lui retirant des protections, vous lui fournirez une mobilité plus ou moins grande. Étudions tous les cas de figures possibles, avec leurs avantages et leurs inconvénients.

- Forte protection, faible mobilité. Imaginons deux adversaires face à face. Celui qui a la plus grosse armure bénéficie d'un avantage non négligeable. Dans les faits, cette situation est assez théorique, Vegas ne se joue pas comme un FPS. Le premier réflexe consiste en effet à se planquer, envoyer des grenades, déloger l'ennemi, appeler un partenaire... Il existe mille façons plus subtiles de tuer qu'un duel digne du Far-West. Non, l'armure ne sert pas à rien. Mais il faut bien garder en tête que c'est plus votre capacité à bien jouer qui vous permettra de rester en vie.
- Faible protection, forte mobilité. Schématiquement, de très nombreuses cartes sont façonnées de cette façon : le camp des Rainbow Six diamétralement opposé à celui des terroristes ; au centre, la zone des festivités où tout le monde va se croiser et s'entretuer. En théorie, tout le monde arrive en même temps à cet endroit. L'armure ou l'absence d'armure modifie cependant la donne. La zone des affrontements implique souvent d'avancer à découvert jusqu'à atteindre une cachette ou un mur. Dans 95 % des cas, le premier joueur à atteindre une cachette abat celui qui se trouve à découvert. Une absence totale de protection n'est donc pas une idée saugrenue. Concrètement, cependant, cette attitude est un peu extrême : la moindre grenade explosant à proximité du joueur risque de l'envoyer ad patres ! Une solution intermédiaire semble tout de même plus raisonnable.
- Protection moyenne, mobilité moyenne. Ce choix normand demeure le meilleur compromis. Le moindre dégât collatéral ne vous tuera pas, vous atteindrez vos objectifs assez vite. Les tirs ennemis ne vous tueront pas immédiatement, vous aurez dans la plupart des cas le temps de vous cacher. Pour bénéficier de cinq points de mobilité et de cinq points de protection, il vous suffit de choisir l'équipement Vautour dans son intégralité (corps, épaules, bras, jambes). Inutile de vous la jouer « fashion ». Au niveau des couleurs, choisissez le camo noir, pour les mêmes raisons que pour les vêtements.



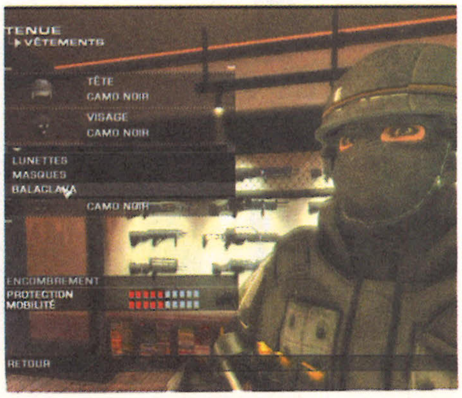
Pas très sexy mais diablement efficace.

LES VÊTEMENTS

Si l'on oublie les protections de la tête, les vêtements n'ont aucune incidence sur l'armure. Il convient néanmoins de ne pas négliger l'apparence.
Les environnements du jeu sont assez différents les uns des autres, mais toutes les cartes contiennent des zones plutôt sombres où il est toujours difficile de repérer l'ennemi. À moins qu'il ne se déplace en tee-shirt : les bras sont alors facilement repérables et conséquemment, la tête. Bref, dans la mesure où ce jeu ne fournit pas de tenue de camouflage machine à sous, il faut opter pour la tenue la plus sombre possible. Désolé si vous vous retrouvez tous avec la même tenue, mais voici la Joystick fashion idéale pour cet hiver :

Visage : masque balistique (masque) et une des Balaklava
Torse : gilet d'assaut
Jambes : pantalon d'assaut

Une fois que tout ceci est sélectionné, passez tout en camo noir. Pour la tête, vous trouverez les explications dans la partie Dégâts.



Le noir, la couleur idéale des campeurs.

LES DÉGÂTS

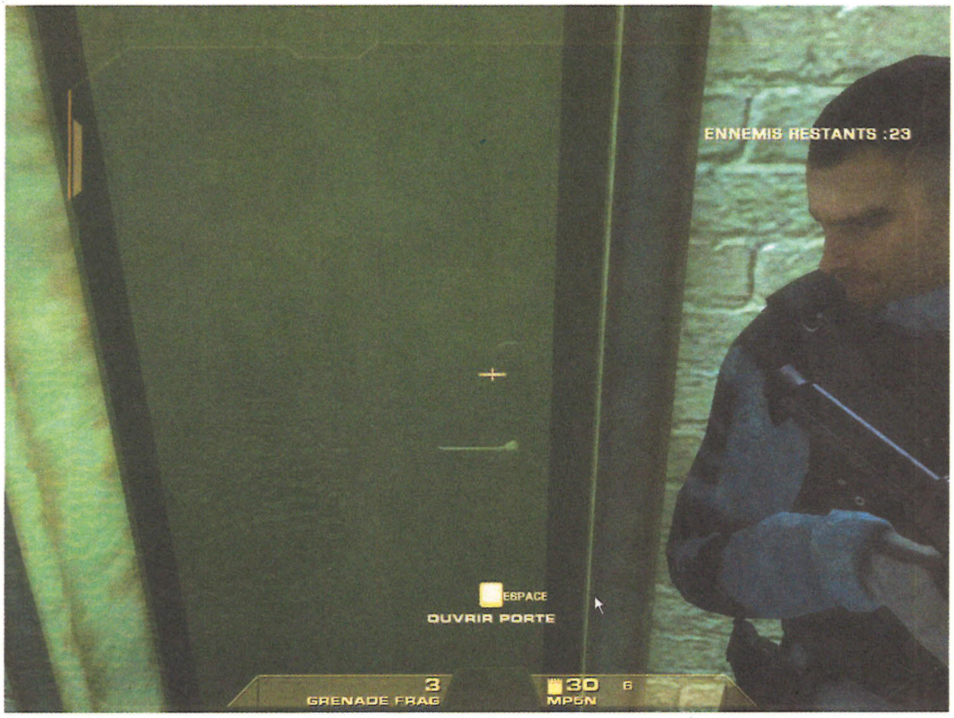
Inutile de trop vous prendre la tête avec tel ou tel type de jambières par rapport aux épaulières. La gestion des dégâts est en effet assez simpliste. Le corps, dans Vegas, n'est constitué que de deux parties : la tête et le reste. Il faut considérer les quatre protections comme une seule et unique armure. Vous aurez aussi mal en recevant une balle dans la jambe que dans le cœur. Pire : le fait d'avoir quelque chose sur le torse rendra une blessure par balle dans la jambe moins douloureuse ! Il n'en va pas de même pour la tête, il vous faut absolument un casque (casque tactique, par exemple). Bien entendu, une fois que vous avez compris cette règle simple, vous comprenez l'intérêt de viser les crânes ennemis.

LES TACTIQUES

Lorsque seize joueurs se retrouvent au même endroit, ça défouraille de partout, il n'y a pas vraiment de stratégies à appliquer. En revanche, tout ce qui se passe avant répond à des protocoles très particuliers. On peut même déterminer le moment le plus crucial dans une partie : c'est celui qui précède l'instant où deux adversaires, ou plus, se rencontrent. À ce moment-là, il vaut mieux avoir mis toutes les chances de son côté. Le problème, c'est qu'on ne sait jamais quand arrivera la première rencontre. Il n'y a pas de situation plus inattendue qu'après l'ouverture d'une porte, c'est donc cette situation que nous allons voir. Rappelons que ces méthodes s'avèrent nécessaires face à des types qui n'ont pas été élevés au Counter-Strike pendant des années.

1/ OBSERVATION

Il existe plusieurs méthodes pour découvrir le nombre d'occupants dans une pièce. Tout le monde est équipé d'une caméra serpent, qui souffre de quelques défauts. Lorsque vous l'utilisez, vous n'êtes pas à l'abri d'un adversaire opportuniste qui vous tirera dans le dos. Il convient donc d'être accompagné en effectuant cette tâche. D'autre part, l'angle de vision ne vous permet pas d'observer toute la pièce : vous aurez un joli panorama, mais pas à 180°. En gros, vous n'êtes pas à l'abri des campeurs. Idéalement, un des membres de l'équipe doit être équipé de lunettes à vision thermique. L'ennui, c'est que sa tête est facilement



Dos collé au mur : l'attitude à adopter en cas de doute.

repérable, et qu'un sniper ennemi n'aura aucun mal à viser entre les deux cercles rouges permettant la vision thermique. D'autre part, pour que tout le monde profite pleinement de ce gadget, il faut que tous les membres du groupe soient à proximité du porteur. Ce qui n'est pas une bonne stratégie, comme nous le verrons plus tard. Néanmoins, ces lunettes restent un outil sans réel problème d'utilisation, idéal également pour conclure les parties. De plus, il n'existe pas de véritables contre-mesures à cet objet. Avec des lunettes de vision nocturne, les flashbangs aveuglent et le GPS peut être brouillé. Lorsque vous savez avec certitude que des ennemis se trouvent derrière la porte, il convient de suivre de nouveaux protocoles.

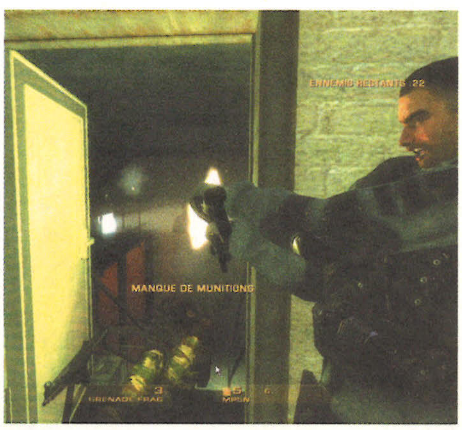
2/ L'ASSAUT

S'il vous est possible d'entrer dans une pièce sans porte, alors collez-vous à la paroi du mur pour découvrir l'intérieur avec la vue 3D. Vous risquez cependant de vous faire tirer dessus si l'ennemi se trouve dans un certain angle. Prudence donc.



Arrêter les fumigènes serait vraiment une mauvaise résolution.

S'il y a une porte, il est crucial de bien se répartir les rôles. Ne restez jamais dans l'axe de la porte, toujours de côté. Si la porte est en bois et qu'un ennemi se trouve derrière, n'hésitez pas à lui tirer dessus : les balles traversent. Tout ceci ne met malheureusement à terre qu'un seul adversaire. Si vous connaissez bien vos partenaires, vous pouvez vous répartir les rôles. Un groupe de trois ou quatre personnes (inutile de créer des groupes plus importants) s'avère toujours intéressant. Deux joueurs se mettent de part et d'autre de la porte. L'un ouvre, l'autre balance une grenade ou un flashbang, pendant que les autres tirent. Avec des groupes bien organisés, cela reste imparable. L'organisation, la communication et la solidarité demeurent vraiment les meilleures armes. Il faut bien admettre que, dans toutes nos parties, nous n'avons pas réellement vu de collectifs impressionnants. Des individualités, oui, mais pas beaucoup de solidarité. Lorsque votre équipe entre, il ne reste plus qu'à achever les adversaires. Attention, même aveuglés, ils peuvent tirer. Une bonne équipe est également composée de joueurs connaissant tous les



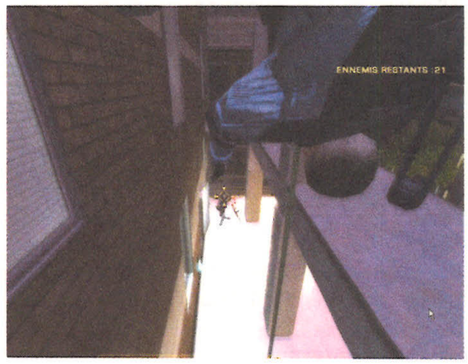
Même en tirant, il convient de s'exposer le moins possible.

lieux (un excellent apprentissage consiste à jouer à Chasse aux terroristes en solo). Si un joueur vient à souffrir de blessures, il sait immédiatement où se cacher.

LE JEU SOLIDAIRE

Être à huit dans une équipe constitue les meilleures conditions de jeu. Il demeure cependant inutile d'évoluer tous ensemble – mieux vaut attaquer sur plusieurs fronts. Avant d'entamer une longue session, mettez-vous tous d'accord et formez deux ou trois groupes. Déterminez tout de suite qui ouvrira les portes, qui usera de ses grenades ou de ses flashbangs en premier... Pendant le jeu, vous ne pourrez malheureusement pas communiquer par micro. Les ordres et les informations à passer à vos partenaires sont assez complets, mais il aurait été intéressant de communiquer par micro et casque pour gagner en rapidité. Un conseil donc : créez votre langage. Le porteur des lunettes thermales peut par exemple écrire : « 1 2 1 » pour que ses équipiers comprennent : « 1 ennemi à gauche, 2 en face et 1 à droite ». Ce n'est qu'un exemple, à vous de trouver rapidement un protocole en début de partie.

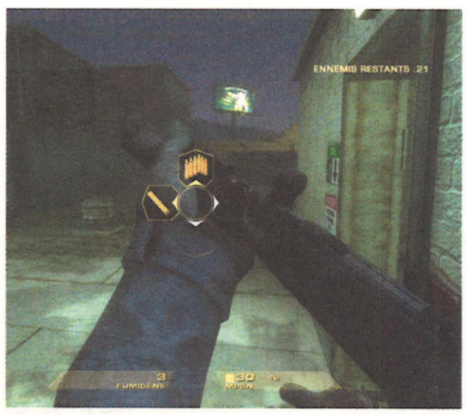
CONSEILS EN VRAC



Efficace mais également très stylé...

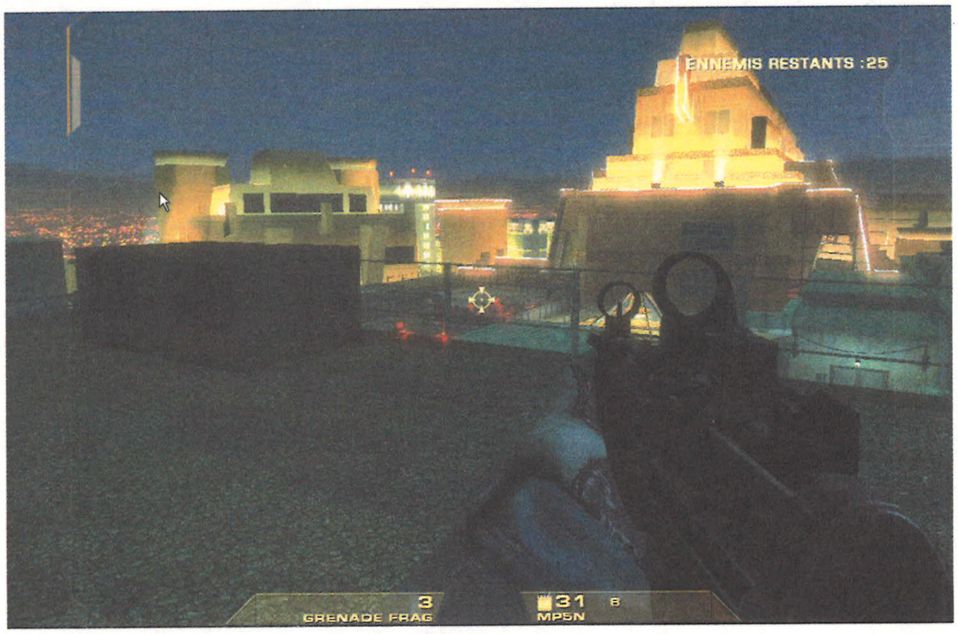
Une corde de rappel à proximité d'une porte peut devenir un excellent spot pour campeurs. Si cet endroit n'est pas trop exposé, idéalement dans l'obscurité, montez, retournez-vous tête en bas (la touche que vous utilisez pour vous accroupir) et visez la porte. Attention, dans cette situation, vous ne pouvez utiliser que le pistolet. Pas vraiment le droit à l'erreur.

- N'oubliez pas de vous servir des accessoires de vos



À moins de vouloir vous faire repérer volontairement, pour une embuscade par exemple, utilisez toujours les silencieux.

armes. La visée laser peut toutefois être déconseillée si vous voulez rester discret.
• Embuscade : si vous pensez qu'un ou plusieurs ennemis se trouvent dans un endroit précis, faites du bruit pour les attirer vers vous. Attention, il faut penser au chemin qu'ils emprunteront et qu'un de vos partenaires couvre ce trajet potentiel.
• À chaque fois que vous entrez dans une pièce, il est aussi urgent de repérer les ennemis que de trouver une protection. Si des coups de feu résonnent, vous ne savez pas forcément d'où ils viennent. La seule chose à faire consiste à se cacher.
• Il est très facile d'identifier rapidement les réflexes ennemis. Utilisez toujours les contre-mesures qui s'imposent : brouillage radar face au GPS, masque à gaz contre gaz, flashbangs contre vision nocturne...
• Choisissez votre équipement en fonction de la carte et de l'objectif : les mitrailleuses et les fusils sont adéquats dans les assauts lors des combats rapprochés, tandis que les fusils de snipers conviennent mieux à une défense sur une carte à découvert.
• Le plastiquage des portes est un excellent moyen pour se débarrasser des ennemis : la zone mortelle est à l'intérieur d'un cercle de trois mètres de rayon et, même derrière la porte, les ennemis trépassent. S'ils sont un peu plus loin, ils seront blessés mais cela reste une bonne opportunité pour les achever. Cherchez toujours à prendre de la hauteur, surtout si vous êtes sniper. Vous pourrez ainsi découvrir tous les campeurs !



LES CARTES

Quelques petites astuces dont il faut absolument tenir compte pour éviter bien des problèmes.

VILLE FRONTIÈRE

Attention à la montée ou la descente en rappel le long de l'église : vous y êtes extrêmement exposé.
• La traversée des rues est relativement périlleuse ; il demeure préférable d'évoluer à l'intérieur des bâtiments, aux protections plus nombreuses. Si vous devez traverser une rue, lancez un fumigène.
• En suivant ce deuxième conseil, il vaut mieux opter pour une arme rapide, à répétition.
• Le sommet de l'église demeure une position idéale pour un sniper et les toits des maisons peuvent également vous permettre d'évoluer en plus grande sécurité tout en repérant des adversaires.

CASINO CALYPSO

• Tirez dans la verrière pour abattre les ennemis au sol. Assurez-vous d'avoir éliminé tout le monde avant de descendre en rappel. Et lorsque vous le ferez, envoyez des fumigènes avant.
• Dans les sous-sols, une fois plaqué à un mur, jetez un coup d'œil aux moniteurs à travers la fenêtre, pour observer les mouvements de l'ennemi.

CHAMBRE FORTE

• Dans la zone où les cloisons sont très nombreuses, votre vision thermale sera peut-être inopérante contre un ennemi qui se trouve de l'autre côté.
• N'entrez pas seul dans la salle de sécurité principale.
Le passage qui la surplombe est un spot de campeurs très populaire.

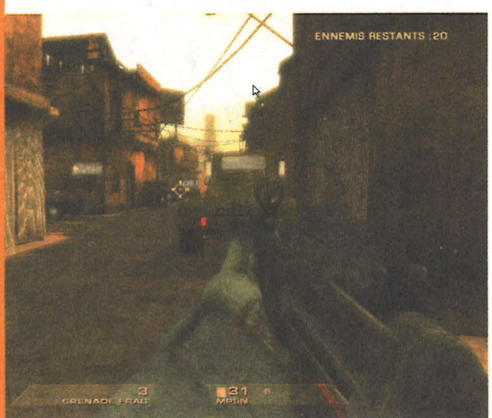
BARRAGE

• Il vaut mieux utiliser des fusils à lunettes pour progresser dans les deux niveaux inférieurs, assez ouverts.
• Montez par les échelles au nord pour atteindre le toit. Ici, il est possible de camper ou de redescendre à travers les deux fenêtres au nord.
• Les joueurs se trouvant sur le toit n'ont qu'une vision limitée de la partie ouest. En restant à l'est, il est impossible qu'ils se fassent sniper.

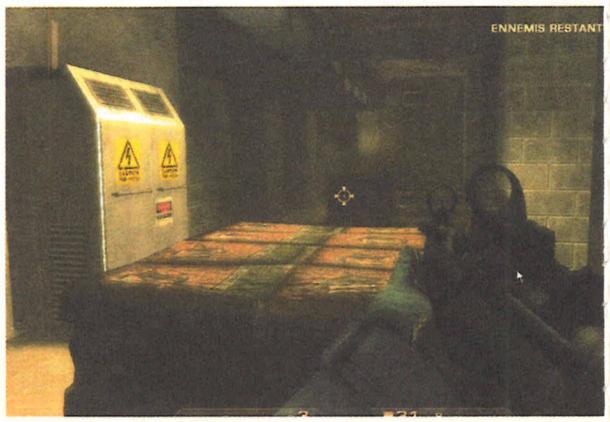
DANTE

• Sur cette carte, il est plus que vital de rester en hauteur.
• Utilisez les tourelles du niveau supérieur dès que vous verrez un ennemi bouger.









• Cette carte se décompose en deux parties distinctes reliées par deux étroits passages. N'hésitez pas à piéger cette zone.

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT

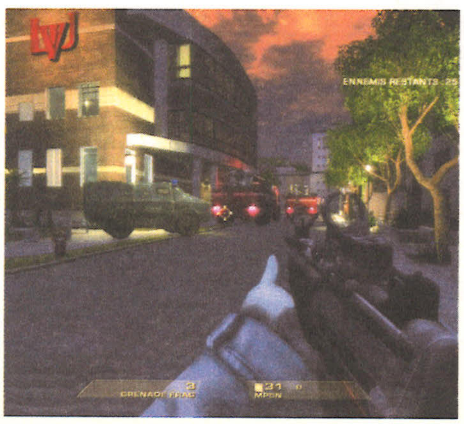
• La plate-forme au centre de la carte offre une vue très complète de ce qui vous entoure, mais ne permet pas de bien se défendre. Lorsque vous passez par cette zone, ne vous attardez pas.
• Les structures de bois des deux côtés de la carte sont très bruyantes lorsqu'on marche dessus. Accroupissez-vous pour réduire ce bruit.
• C'est un niveau parfait pour des snipers : scrutez les hauteurs en permanence. Mais ne perdez pas de vue qu'il existe de très nombreux objets pour se protéger.

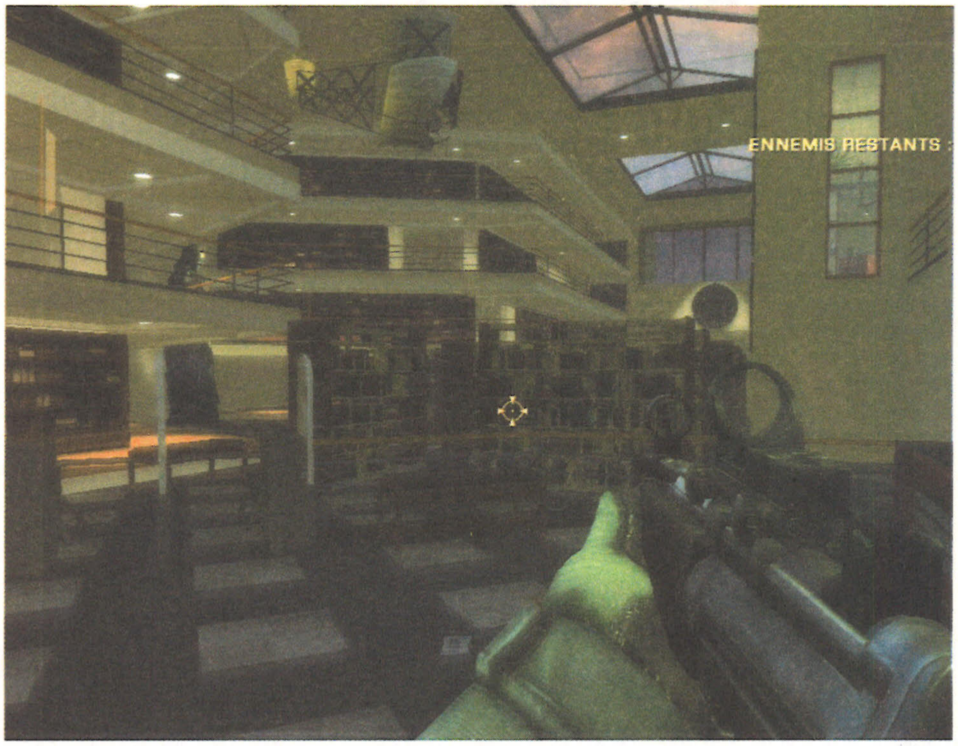
BIBLIOTHÈQUE

• Utilisez les snipers pour contenir les adversaires qui déferlent dans la bibliothèque.
• Ne traversez pas le niveau inférieur de cette bibliothèque sans que la plupart des ennemis ne soient déjà tués.
• Attention aux campeurs qui se trouvent au sous-sol,



dans les parties de survie par équipe. On a vu pas mal de joueurs se barricader dans ce très petit endroit, surtout lorsqu'ils étaient les derniers de leur équipe. Les toilettes du deuxième sont également assez populaires.



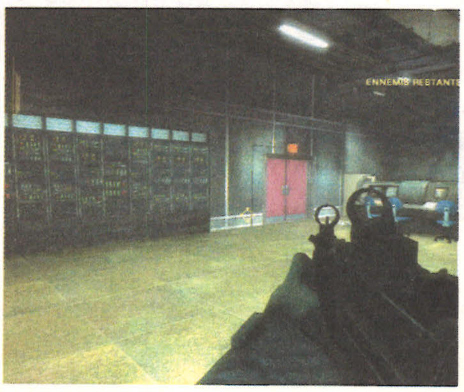


CAMPUS LVU

• Lorsque vous traversez les ponts, restez accroupi, car les snipers bénéficient d'un superbe angle de tir en contrebas.
• La tourelle permet de provoquer des dégâts importants parmi les ennemis qui passent d'un building à l'autre.

LABORATOIRES

• Les mitrailleuses et les fusils sont parfaits pour prendre d'assaut les petits laboratoires au centre de la carte, même s'il demeure tentant de tirer de plus loin dans ces espaces assez ouverts.
• Regardez bien ce qui se passe aux alentours avant d'utiliser les cordes de rappel des niveaux supérieurs : il y a toujours un sniper en embuscade.
• Dans la salle du générateur, vous ne mourrez pas si vous vous laissez tomber de l'étage supérieur. Mieux vaut ne pas entamer un combat dans la seconde qui suit cependant.
• Vous pouvez vous cacher derrière les camions de manutention, mais c'est seulement pour vous protéger



car dans cette zone, il n'y a pas d'issues. Attention, si un ennemi vous a repéré, il lui sera facile de vous tuer par un lancer de grenades.

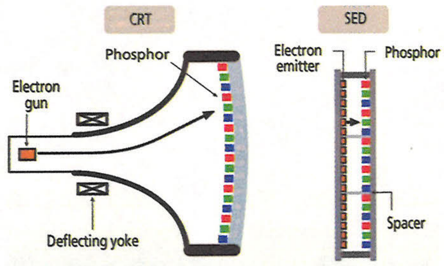
RUES

• Le nom du lieu laisse deviner que c'est un petit paradis de snipers. Il faut bien entendu se planquer en permanence pour arriver à leur portée et les abattre.
• En tant que sniper, inutile de vous acharner à occuper la tour centrale. Si, à première vue, c'est le spot idéal, vous êtes en fait trop facilement repéré. Investissez plutôt d'autres buildings, et changez-en régulièrement pour jouer la carte de l'imprévisibilité.
• Si vous n'êtes pas sniper, évoluez en passant par les sous-sols. Vous serez ainsi en grande sécurité.
• Les snipers peuvent faire d'énormes dégâts parmi les ennemis, mais ils sont également très vulnérables. Accompagnez-les dans leur œuvre destructrice.



Mais SED la m...

Les technologies censées détrôner les LCD, on peut les compter par paquets de douze. Tout le monde persiste à vouloir remplacer celui qui est montré du doigt comme l'imparfait. Ils sont gentils, d'autant que pour l'instant, toutes ces lèse-majestés ont connu des flops monumentaux. L'OLED et ses histoires d'écrans imprimables par exemple, à part faire des écrans de 4 cm pour mettre au dos de certains appareils photos, il ne sert à rien. Ou le LCOS d'Intel, une belle plantade ça aussi. Alors forcément, on ne pouvait que prédire le même destin au SED, la technologie développée par Canon et Toshiba qui utilise une sorte de minicanon à électron pour chaque pixel de l'écran. Les avantages des LCD et des vieux écrans à tubes combinés, en quelque sorte. C'est génial sur le papier, et ça tombe bien parce que ce n'est toujours pas près de sortir. Maintes fois retardés, ils sont désormais prévus pour fin 2007 ! Mieux, Toshiba évoque des prix « prohibitifs pour les particuliers ». Allez, on en reparle en 2008 ?



Plutôt que d'avoir un seul canon et un principe de balayage complexe, le SED utilise une multitude de canons à électron.

19 pouces de bonheur

Besoin d'un petit écran LCD pas trop moche, avec une entrée DVI et qui fait correctement son travail ? Ca se passe chez Samsung et il s'agit du 931 BW. Comme son nom ne l'indique pas (trop), il s'agit d'un écran d'homme, à savoir un écran large. Une résolution de 1440 pixels par 900, ce qui lui donne un ratio de 16/10. Excellent pour les films, les FPS, Windows Vista. Pour tout en fait. C'est surtout pour les jeux qu'il est à l'aise avec un temps de réponse annoncé de 2 millisecondes. Vous savez que ca ne veut rien dire, mais croyez-nous sur parole, pour une fois, il tient ses promesses. Comptez 250 euros, ce qui n'est pas forcément donné. Bah oui, Noël c'est fini...

Avouez qu'il n'est pas trop moche pour une fois...



L'Édito

Telle mon idole Jack Bauer, j'ai décidé pour l'année 2007 d'être encore plus intransigeant. Nous allons non seulement continuer à massacrer les produits qui ne sont pas dignes de votre porte-monnaie mais en prime, nous irons mettre quelques coups à ceux qui osent vous les proposer. Ah, j'en vois déjà deux ou trois qui cavalent... Trouillards !

par C_Wiz

Un miracle !



Monsieur Shuttle, je dis Wii !

Soyons francs, côté design, les derniers boîtiers de Shuttle n'étaient pas tous des réussites. Alors franchement, lorsqu'on a vu arriver à la rédac' les photos de leur prochain boîtier à carte mère déjà intégrée, on s'est tous pincé plein de fois pour voir si l'on ne rêvait pas. Du coup, on a super mal aux bras. Ce « xpc » prend, en gros, la taille d'un lecteur de CD externe. Pour ceux qui ont connu cette époque lointaine. Pour les autres, ça ressemble un peu à une Wii. Oui, bon, la ressemblance est forcément volontaire, d'autant que si l'on cherche un peu, ce petit liseré blanc placé sur le côté ne manque pas de nous rappeler la bonne vieille NES de Nintendo (les couleurs étaient inversées). Et ne venez pas hurler au plagiat, pour une fois qu'une bonne idée est reprise, on ne va pas se priver. Quoi, le prix ? Comptez dans les 800 euros pour le barebone avec tuner et lecteur optique intégré. Oui, c'est hors de prix, mais c'est tellement beau que j'en veux un quand même. Allô, Monsieur Shuttle ?



La fin des haricots

Vous vous en souvenez probablement, à la sortie des Pentium 4 et dans le but de contrer les fréquences marketing, AMD avait trouvé une parade implacable : les Performance Rating. Il s'agissait de montrer à quel point les Athlon XP étaient plus performants que les P4. L'indice de performance était calculé par rapport à la fréquence des « vieux » Athlon afin d'obtenir un « équivalent ». Personne n'y croyait, et tout le monde les appelait d'ailleurs Pentium Rating. Ca ne sert à rien de se mentir. Nous n'oublierons pas non plus les grands moments de solitude lorsqu'il s'agissait de décrypter les différences de fréquence ou de taille de cache. Toujours est-il qu'Intel ayant abandonné les fréquences astronomiques, AMD se retrouve quelque peu ennuyé avec une échelle qui non seulement ne veut plus rien dire mais qui ne clinque pas assez. La disparition du P-Rating a donc été décidée et apparaîtront, à partir de la sortie de leurs modèles à quatre cœurs, les K8L.

On a retrouvé Garcimore !

L'âme du grand ami de Denise Fabre spécialiste des tours de magie ratés doit hanter le service marketing de Nvidia. En effet, vous verrez apparaître en magasin un certain nombre de cartes mère avec des chipsets tels que les Nforce 500, 500 Ultra et 500 SLI pour processeurs AMD. Ils n'ont rien de nouveau, il s'agit tout simplement de nouveaux autocollants sur les « anciens » Nforce 4, 4 Ultra et 4 SLI. Ce qu'il y avait de bien avec Garcimore, c'est que lui au moins, il faisait semblant de rater ses tours de passe-passe. « Décontracté » !





C'est l'an 2000 (+7) !



À défaut de voiture volante, l'année 2007 nous apporte des alimentations pour PC de 2 000 watts. Ça se passe chez Ultra Products et l'on trouve ça tellement pathétique que l'on n'a même pas envie de faire une vanne sur le sujet. Non, n'insistez pas ! De toute façon, il faut que je débranche le PC pour passer l'aspirateur là, sinon les plombs vont encore sauter...



Bill aime l'edam

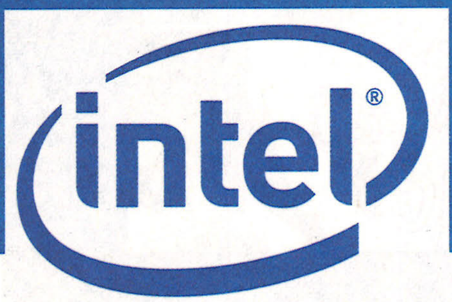
À Joystick, on évite par principe les dîners avec les constructeurs. Parce que bien souvent, il ne s'y passe rien d'intéressant. Il y a toujours des contre-exemples comme ceux avec Bill Watkins, sulfureux patron texan de Seagate. Celui qui n'hésite pas à dire que des disques plus gros permettent de stocker toujours plus d'images de dames légèrement vêtues. Le monsieur est réaliste, c'est déjà ça. Bon, on me glisse dans l'oreillette qu'il faut que je vous donne une information pour justifier cette news, alors parlons d'HAMR, une technologie d'enregistrement magnétique assistée par lasers qui nous promet des disques de 37 To (Tera octets) pour dans trois ans. Un gros paquet de dames en haute définition, ça...

La lutte finale



Il y a une constante dans le monde du HD-DVD et du Blu-Ray : aucun camp n'a envie de lâcher la partie. Pour ceux qui auraient dormi sur Mars ces dernières années, on rappellera que ces deux technologies de disques visent à remplacer les DVD en nous apportant des images « haute définition ». Deux formats assez proches (ils utilisent le même laser pour la lecture) mais qui restaient incompatibles. Samsung nous avait promis des lecteurs capables de prendre en charge les deux formats l'année dernière. Une idée qu'ils ont vite oubliée : ils s'étaient fait rappeler à l'ordre par Sony qui menaçait de leur retirer leur licence Blu-Ray. Il faut croire que les petits gars de LG sont un peu plus courageux : ils nous promettent pour le mois de mars un lecteur capable de lire les deux formats. Ah, les promesses...

La fumée, tout ça...



Parfois il y a des signes qui ne trompent pas. J'en parlais encore hier à ma voyante, Fernande. À chaque fois que je la vois, elle me raconte que les astres d'Intel et de la 3D sont alignés pour les cinq prochaines années. Perspicace, Fernande, mais elle est incapable de me fournir plus de détails. Alors du coup, je suis obligé de partir à la pêche aux allusions. Comme quand le pape du R & D (Recherche & Développement) chez Intel vous dit que le futur de la 3D est au raytracing. C'est un signe. Ou qu'ils présentent des études de style comme Tera Scale taillées pour faire du raytracing en temps réel d'ici cinq ans. On pourrait aussi parler des instructions SSE4, ces choses additionnelles que sauront faire les prochaines générations de processeurs. Dedans, il y a des opérations mathématiques un peu complexes qu'Intel explique comme utiles à « exécuter des shaders » (pour ceux qui auraient oublié, ce sont les programmes exécutés par les puces graphiques). Et comment oublier l'architecte du G965 qui vous dit, le sourire au coin de la bouche, que son architecture est flexible et qu'on pourrait la retrouver « sous une autre forme » d'ici quelque temps. Ah, si Fernande était véritablement perspicace, elle m'aurait dit qu'Intel allait lancer une carte graphique avant la fin de l'année 2007. Allez, j'en rajoute une petite dernière pour la route, Intel qui investit dans une petite startup israélienne baptisée Lucid Information Technology. Des gens qui travaillent sur la répartition de la 3D sur plusieurs cartes graphiques. Ce n'est plus un feu, c'est un véritable incendie...

L'avenir du disque dur...

... sera solide ou ne sera pas ! Tout le monde est à peu près d'accord sur le sujet, le stockage des données sur des puces de mémoire (ce que l'on appelle les Solid State Disk) a de l'avenir. Dans nos portables, tout d'abord, puisque plusieurs modèles commencent à apparaître équipés de disques « solides ». Des gens comme SanDisk et Samsung s'y mettent. Le premier présente un modèle de seulement 32 Go vendu pour près de 600 dollars aux fabricants de portables. Encore un peu cher pour nos PC de bureaux...



Tout petit (1,8 pouces), ce modèle ne consomme que 0,4 watt. Un bonheur pour les batteries...

L'avenir du disque dur...

... sera hybride ou ne sera pas ! Non, rassurez-vous, vous ne voyez pas double. Si le stockage solide devrait révolutionner le marché des disques pour portables, pour nos machines de bureau, la chose se fera en deux étapes. La première consistera à intégrer une partie « flash » à un disque. Un peu comme si l'on augmentait la taille du cache de nos disques. Pour rappel, ils n'ont droit au mieux qu'à seize pathétiques petits Mo de cache actuellement pour les meilleurs modèles. Les petits gars de Toshiba, Samsung, Seagate et Hitachi viennent de former un consortium sur le sujet. On attend les premiers modèles avec impatience lors du CES de Las Vegas. Promis, on vous tient au courant.

ABONNEZ-VOUS À Joystick !

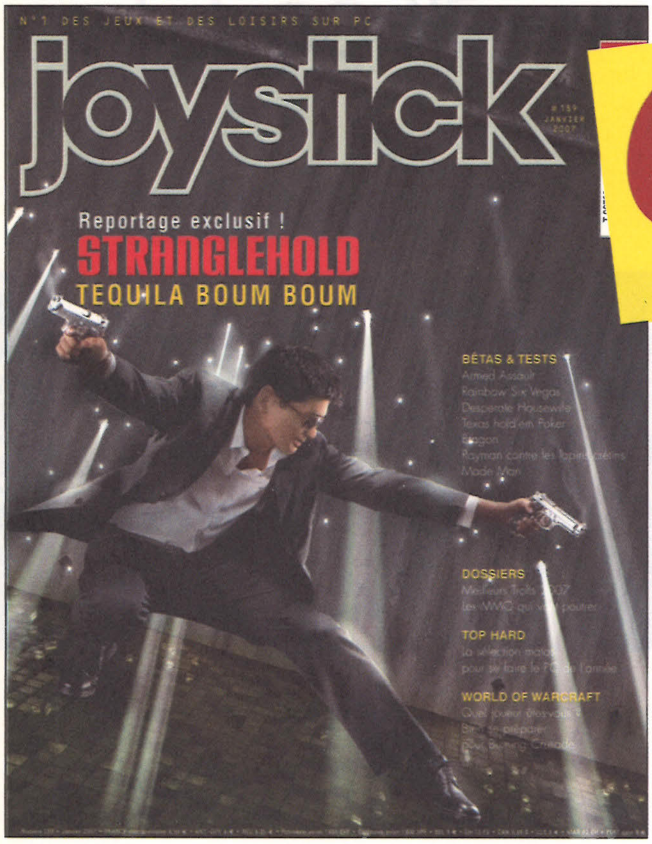
Joystick (1 an/13 n°) — 84,50 €*

+ Le jeu STAR WARS™ THE BEST OF PC — 39,99 €**

Total — ~~124,49 €~~

Retrouvez 5 des meilleurs jeux Star Wars™ :
Star Wars™ Empire at War™, Star Wars™ Knights of the Old Republic, Star Wars™ Battlefront, Star Wars™ : Jedi academy™, Star Wars™ Republic Commando* et une version d'essai de *Star Wars Galaxies™

POUR VOUS SEULEMENT



67 €

+

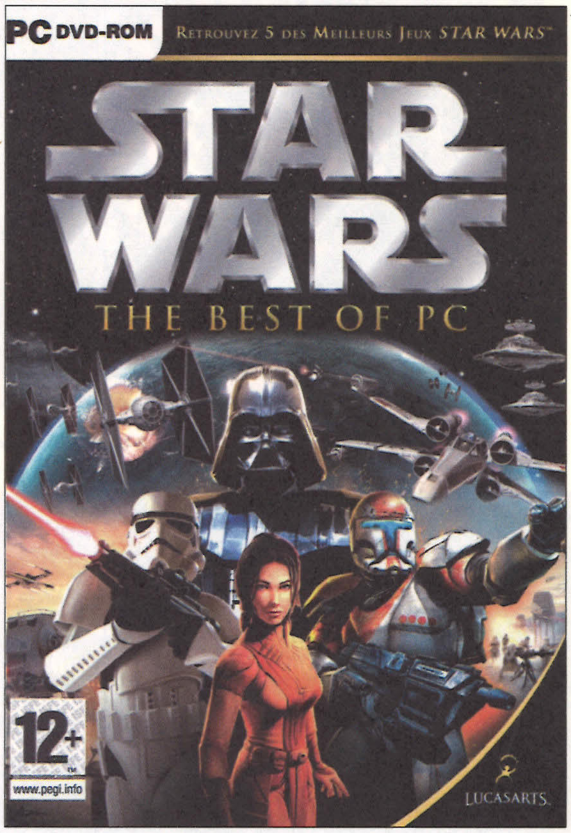


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. Compilation © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. & TM comme indiqué. Chaque jeu individuel © 2002-2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Star Wars Battlefront, Star Wars Republic Commando et Star Wars Galaxies sont des marques de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. GameSpy et le logo "Powered by GameSpy" sont des marques de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. BioWare, le moteur BioWare Odyssey et le logo BioWare sont des marques déposées de BioWare Corp. Pandemic et le logo Pandemic sont des marques déposées et/ou des marques de Pandemic Studios, LLC aux États-Unis et/ou dans d'autres pays, respectivement. SOE et le logo SOE sont des marques déposées de Sony Online Entertainment LLC. Les autres marques, noms de produits et de sociétés, et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

BULLETIN D'ABONNEMENT

PJ90

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os^ + le jeu **STAR WARS™ : THE BEST OF PC** pour **67 €** au lieu de 124,49 €*.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ________________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: __ __ ____

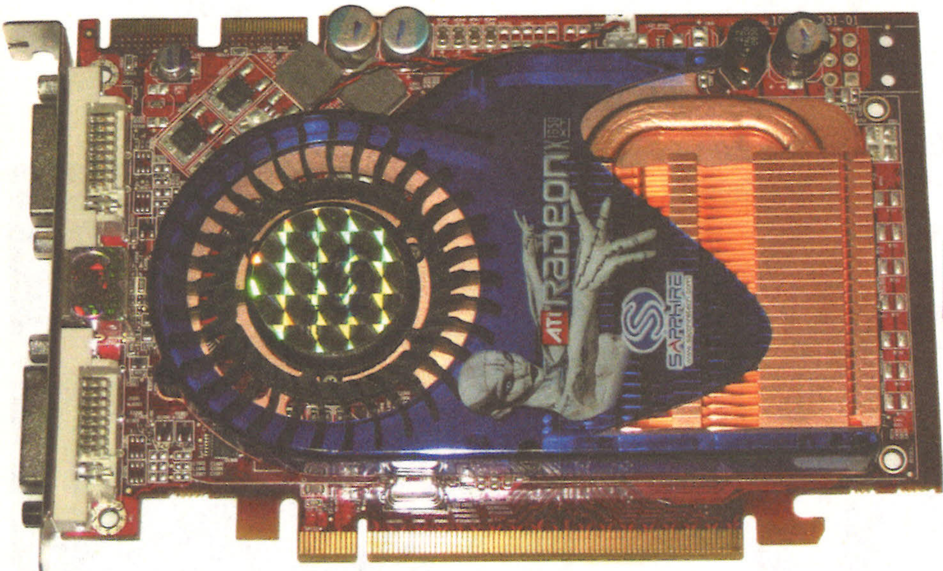
* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Vous pouvez acquérir le jeu "STAR WARS : THE BEST OF PC™" au prix de 39,99€ (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 28/02/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

ATI Radeon X1650 XT vs Nvidia GeForce 7600 GT

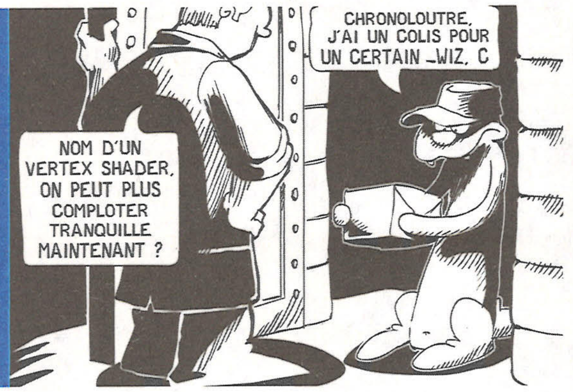
La fin du monde!



La X1650 XT de Sapphire reste ce qui se fait de mieux pour l'instant dans la tranche des cartes à moins de 150 euros.

Après vous avoir interdit d'acheter quoi que ce soit qui ressemble de près ou de loin à de l'entrée de gamme, voici que nous nous intéressons à deux cartes qui ont un point commun: leur prix, 140 euros en moyenne. Cette petite fortune en soi représente-t-elle le nouveau ticket d'entrée de la 3D honnête?

C_Wiz

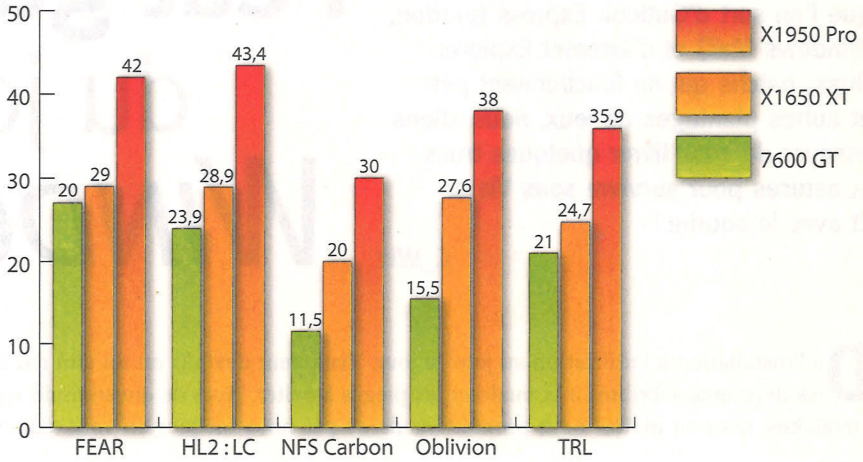


Ça y est, vous vous dites que nous sommes tombés sur la tête pour oser vous parler de cartes aussi peu chères. Peut-être qu'il nous semblait important de répondre à la question essentielle: peut-on jouer avec ces cartes? Fatalement, la réponse est oui, il s'agit surtout de comprendre quelles sont leurs limites, ce qu'elles savent faire et ne pourront jamais faire. Tout un programme.
Ce segment « intermédiaire » est très important pour les vendeurs de cartes graphiques. Car si les modèles à 500 euros remplissent nos colonnes, le fait est que vous ne les achetez pas. Non, vous êtes des radins, vous vous contentez au mieux de modèles compris entre 200 et 300 euros pour les joueurs les plus féroces, et de modèles entre 100 et 200 euros pour les joueurs occasionnels. Forcément, cela m'attriste un peu, mais probablement pas autant que les vendeurs de cartes 3D.

Nanie fait de la résistance Actuellement, deux cartes se distinguent sous la barre des 150 euros. La première est la GeForce 7600 GT, une « vieille » carte qui date du mois de mars dernier.
Il s'agit d'une version castrée des 7900 : seulement douze unités de pixels shaders et cinq de géométrie. Avec pour saupoudrer le tout, huit unités dites de « rastérisation ». Côté fréquences, 560 MHz pour le GPU et 700 MHz pour les 256 Mo de mémoire GDDR3. Sachez pour la petite histoire qu'il existe de multiples déclinaisons des 7600. De la version plus abordable aux modèles de luxe gérant l'encodage HDCP (cette « chose » indispensable, pour l'instant, pour lire des disques haute définition) et possédant une sortie HDMI. Nous vous conseillons fortement de chercher une carte qui ressemble d'aussi près que possible aux spécifications que nous avons indiquées.

ATI c'est atterrant Le X1600, c'est un peu un ratage. L'idée de la carte n'était pas mauvaise, douze unités de shaders, cinq de géométrie, cela paraissait tout à fait raisonnable. Sauf pour une bévue: seulement quatre unités de rastérisation. Sans rentrer dans les détails pénibles, imaginez que ces unités servent à effectuer la dernière partie du travail. C'est le bout de la chaîne d'assemblage et c'est eux qui vont pousser les pixels vers l'écran. En clair, s'ils sont trop peu nombreux, ils vont limiter la cadence du reste de la chaîne. Pour bien rajouter à la confusion, ATI aura sorti un « X1650 Pro » qui reprend la même recette avec quelques mégahertz de plus. Globalement, ces cartes n'apportent pas grand-chose face aux 7600 GT alors répétez après moi: je n'achèterai pas de X1600 ou de X1650 Pro. Faut-il pour autant mettre au bûcher toutes les cartes d'ATI? Non, il y a une carte qui s'en sort assez bien, peut-être un peu trop même pour son prix: la X1650 XT. Aucun rapport avec la X1650 Pro, il s'agit d'une toute nouvelle carte. Avec des spécifications surprenantes comme vingt-quatre unités de pixels pipelines, huit unités géométriques et huit de rastérisation. Le tout est accompagné par huit unités de textures, ce qui est plutôt confortable. Dans la pratique, il s'agit de la même puce

qui équipe déjà les X1950 Pro, ATI les ayant castrés. Côté fréquences, 575 MHz pour le GPU et 690 pour les 256 Mo de GDDR3. Du classique en somme.

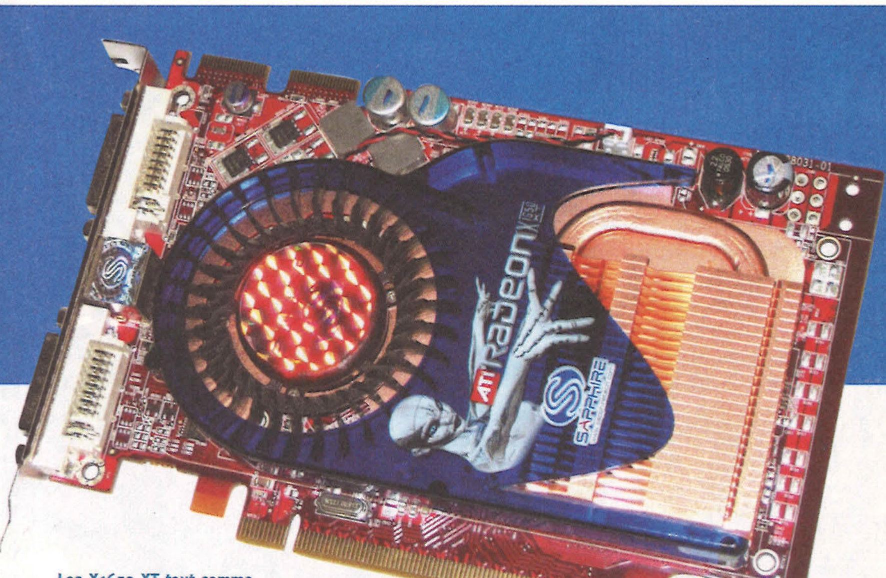


Jeux en 1280 par 1024, Filtrage Anisotrope 16x, Anti-Aliasing 4x

Les dix commandements Alors quid des performances ? Malgré l'écart des spécifications, le match est un peu plus serré qu'il n'y paraît. Pour vous donner un point de comparaison, nous avons ajouté une X1950 Pro dans le lot, la carte que nous vous conseillons si vous avez un budget d'environ 180 euros. Nos tests sont réalisés en 1280 par 1024, afin de donner une chance à ces cartes. Un anti-aliasing 4x est appliqué et les niveaux de détails sont réglés au maximum dans les jeux. Première leçon au regard des chiffres, il faudra baisser les niveaux de détail si l'on ne veut pas attraper des maux de tête. Nos cartes tournent en effet dans la vingtaine d'images par seconde, ce qui n'est pas vraiment assez (sauf peut-être dans Need For Speed Carbon dont l'effet de « motion blur » rend le faible taux d'image assez supportable). Autre leçon, espérer jouer convenablement avec ces cartes dans des résolutions élevées (1600 par 1200 ou plus) relève du rêve. Étant donné qu'il faut de nos jours appairer la carte graphique en fonction de la résolution native de son écran LCD, il nous semble plus indiqué dans les résolutions élevées de regarder du côté de la X1950 Pro. Elle souffre beaucoup moins dans les hautes résolutions grâce à ses multiples unités de rastérisation.

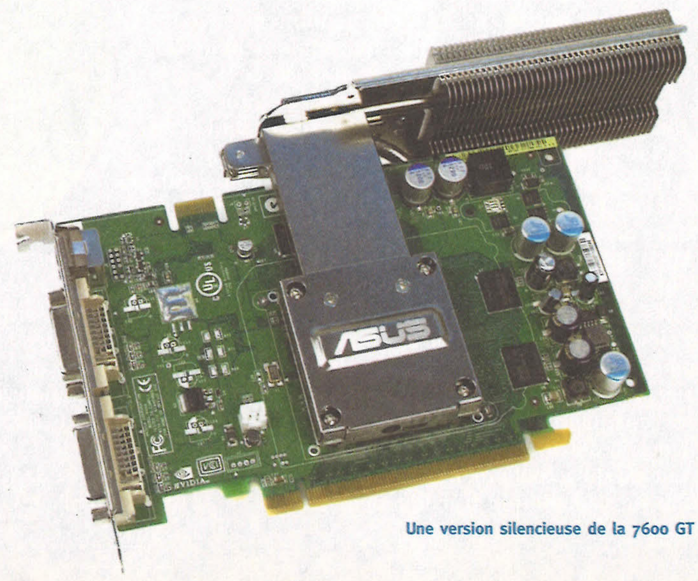


Le modèle de luxe de la 7600 GT de MSI avec HDCP et HDMI : comptez 240 euros !



Les X1650 XT tout comme les 7600 GT ne nécessitent pas de connecteur d'alimentation additionnel.

AMD gagne! Avec l'anti-aliasing il n'y a pas vraiment de match. Notez tout de même que sans, la 7600 GT est capable de passer devant la X1650 XT dans FEAR et fait jeu égal dans Tomb Raider Legends. Pour le reste, les écarts peuvent être assez élevés dans Oblivion (à cause des feuillages qui font s'écrouler les performances des cartes vertes) ; le dernier NFS montre lui aussi une aversion certaine aux GeForce 7. Au final, ces deux cartes offrent un ticket d'entrée assez faible à la 3D. Elles vous cantonneront aux basses résolutions et vous forceront à faire des choix drastiques dans les options graphiques. Reste que pour un joueur qui se considère comme occasionnel, qui joue sur un écran en 1280 par 1024 (ou moins) et qui préfère mettre son argent ailleurs, elles se montrent tout à fait recommandables. L'écart de performances avec la X1950 Pro est cependant tel que nous vous supplions de trouver les 180 euros de budget. Pour ceux qui ne peuvent vraiment pas se le permettre, la X1650 XT est la bonne affaire.



Une version silencieuse de la 7600 GT par Asus.

Quoi qu'en dise Microsoft, l'expérience Vista est déroutante pour l'utilisateur dès que l'on sort d'Outlook Express (pardon, Windows Mail) et d'Internet Explorer. Bugs, patchs qui ne fonctionnent pas et autres plantages de jeux, nous allons essayer de vous livrer quelques trucs et astuces pour survivre sous Vista. Et avec le sourire !

C_Wiz

Petit guide de survie du joueur sous Windows Vista

De l'installation à l'utilisation au jour le jour, Vista peut devenir en un clin d'œil votre pire ennemi. Nous vous aiderons à comprendre les dernières subtilités à la mode et les pièges à éviter. Hors de question de vous jurer qu'il vous empêchera de tomber dans les embûches, mais au moins, nous promettons de ne pas nous moquer en vous aidant à vous relever.

Vista 64 TU OUBLIERAS

Si vous achetez une version en boîte de Windows Vista, vous trouverez deux DVD dans le somptueux coffret plastique. Microsoft fournit en effet (sauf contre-indication de dernière minute) les deux versions de son OS : la classique 32 bits et la toute nouvelle 64 bits. Laquelle faut-il installer ?

À Joystick, depuis l'arrivée des Athlon 64 (et plus récemment des Core 2 Duo), nous essayons d'encourager le 64 bits. Pour ceux qui auraient raté un épisode, on rappellera qu'en plus de faire tourner nos Windows XP classiques, les processeurs susnommés fonctionnent dans un mode avancé, dit 64 bits. Outre quelques petits gains de performances par-ci, par-là, et une compatibilité totale avec les anciennes applications, un des avantages principaux du 64 bits tient dans sa capacité à dépasser les 2 Go de RAM. Sans entrer dans les détails ennuyeux, sachez qu'en gros, un OS 32 bits ne sait pas gérer de manière efficace tout ce qui se passe au-dessus de 2,5 Go de RAM. Le problème, c'est que l'on atteint assez vite cette limite : déjà dans le Top hard, nous vous conseillons de vous équiper de 2 Go de RAM. Le choix semble donc évident.

Sauf que Microsoft fait à peu près tout pour que les versions 64 bits de ses OS n'aient aucun succès. Cela a commencé avec Windows XP 64, un système d'exploitation que seulement deux de nos lecteurs ont installé (nous les saluons au passage !). Techniquement, l'architecture des processeurs permet une compatibilité totale, mais Microsoft a changé les règles du jeu en cours de route. Non seulement il faut disposer de pilotes 64 bits spécifiques (et rares), mais il faut aussi que ceux-ci soient certifiés par Microsoft. Si l'on pouvait contourner ce souci avec XP64, Vista 64 ferme les dernières brèches.

Autre souci : Microsoft semble utiliser Vista 64 comme un avant-goût de ses plates-formes dites de Trusted Computing ; en clair, l'OS reste très attentif à tout ce que vous faites. Pardonnez-nous pour le blabla technique, mais il est désormais impossible « d'élever » du code au niveau du noyau de Windows. Au-delà des implications pour les amateurs de la chose, cela a des conséquences assez insidieuses dans la vie des joueurs. Car parmi les applications qui manipulent du noyau, il y a les jeux. Ou plutôt, les protections de jeux. Nous n'allons pas refaire en quelques lignes le débat sur le piratage et les bonnes méthodes pour le combattre, le fait est qu'actuellement, un paquet de titres refuseront de se lancer, et que tant qu'ils ne s'adapteront pas, le joueur restera en 32 bits. Dommage.



Non, n'essayez pas de lire la clé de produit : c'est une vieille version bêta que nous avons prise en photo...

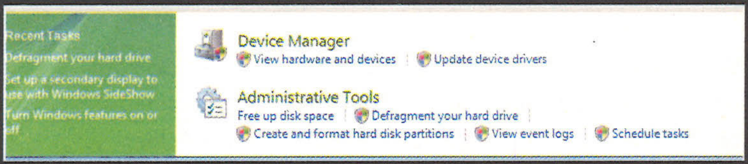


Jolies couleurs, chiffres alléchants, et pourtant, Vista 64 est pour l'instant inutilisable par les joueurs.



On peut déterminer la version de Vista qui tourne sur sa machine en choisissant Système dans Panneau de contrôle.

UAC TU DÉSACTIVERAS



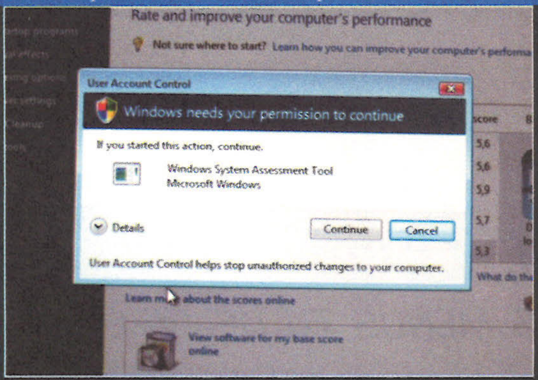
Les petits boucliers indiquent les opérations dangereuses et qui requièrent une confirmation. Mais ils restent présents même lorsque l'on désactive UAC...

Sous Windows XP, l'utilisateur peut faire à peu près ce qu'il veut. Vous pouvez modifier tous les fichiers de votre disque dur, y compris les fichiers système (pour peu que l'on y mette un peu d'huile de coude). Pour les applications, c'est pareil. Par défaut, elles assument qu'elles ont tous les droits. Elles peuvent modifier leurs propres fichiers, en modifier d'autres, elles font ce qu'elles veulent. Cela nous parait évident, nous nous y sommes habitués au fil des années. Mais dans le monde de l'informatique sérieuse, les choses ne se passent pas comme ça.

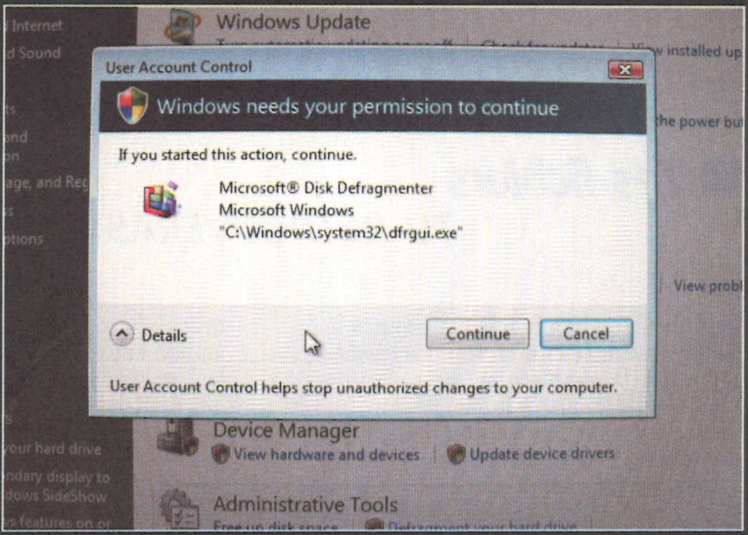
On parle de « compte utilisateur » qui vous empêche d'installer un programme sans mot de passe, de « répertoire utilisateur » pour le stockage des fichiers de configuration : des mots qui ne veulent pas dire grand-chose sous Windows (les comptes utilisateur sous Windows XP sont de la fumisterie). Bonne nouvelle donc : avec Vista, Microsoft a décidé de créer de vrais comptes utilisateur avec des droits restreints. Mauvaise nouvelle : seule une infinitésimale fraction des applications est compatible.

Pour les applications non adaptées (soit plus de 99 % d'entre elles), Microsoft a mis au point un système complexe qui permet aux vieilles applications de manipuler les fichiers sans vraiment le faire. Selon les situations, l'application sera coopérative, comprendra qu'elle n'a pas le droit de faire ça et Windows vous proposera d'autoriser l'opération. C'est le cas idéal. Beaucoup plus souvent, vous rencontrerez des patchs de jeu qui ne patchent rien. Tout est censé s'être déroulé correctement, mais le jeu reste dans une ancienne version. Microsoft blâme les développeurs, les développeurs blâment Microsoft et en attendant, ce mode contraint est inutilisable.

La solution préconisée par MS est de lancer les applications renégates en tant qu'administrateur. On peut même modifier

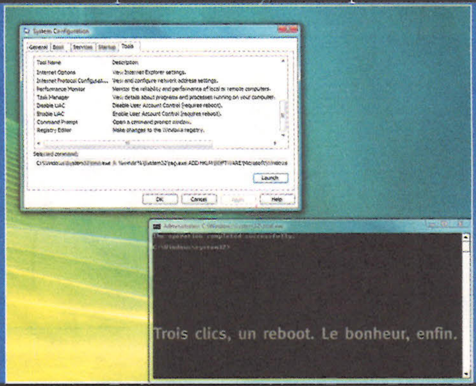


Situation typique : impossible d'accéder à quoi que ce soit avant d'avoir répondu à la question.

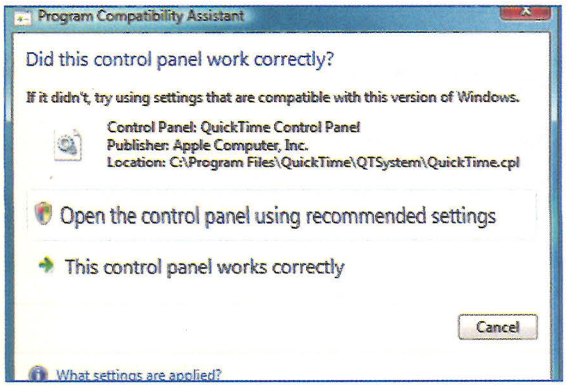


Défragmenter votre disque dur ? Non, trop dangereux !

les raccourcis pour que cela se fasse de manière automatique. Chouette ? Pas totalement, car vous allez rapidement cocher instinctivement cette case. L'autre souci majeur est qu'UAC, c'est un peu comme un petit frère : il parle tout le temps et il demande qu'on joue avec lui en permanence. Si l'on doit faire certains sacrifices sur le plan personnel (on ne choisit pas sa famille), sur le plan informatique, rien ne nous y oblige. Le fait est qu'avec un compte utilisateur, on vous demande des confirmations pour à peu près toutes les opérations système. Installer une application peut requérir même plusieurs confirmations (au cas où vous ne seriez pas totalement sûr de vous la première fois). Notez que la confirmation dont on parle est une boite de dialogue qui bloque totalement l'écran et à laquelle vous devez répondre par « oui » ou par « non ». Pas moyen d'y échapper, de lancer une recherche Google pour comprendre : il faut répondre. Pire qu'un petit frère, en fait... Si l'on résume, UAC banalise la sécurité à un cliquodrome tout en posant des tas de problèmes au jour le jour. Et tout cela sans répondre aux véritables problèmes de sécurité. En clair, une mauvaise réponse à un vrai problème. C'est donc en totale connaissance de cause que nous vous conseillons de désactiver UAC, n'en déplaise à Microsoft. Pour cela, touche Windows + R, tapez msconfig, déplacez vous dans l'onglet Outils (Tools), puis choisissez dans le bas de la liste Désactiver UAC (Disable UAC). Enfin, cliquez sur Lancer (et non sur O.K.) Redémarrez la machine, le calvaire est terminé.



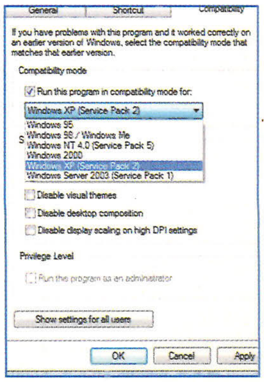
Trois clics, un reboot. Le bonheur, enfin.



Parfois, Windows vous pose des questions pour savoir si tout s'est bien passé.

Les modes de compatibilité TU UTILISERAS

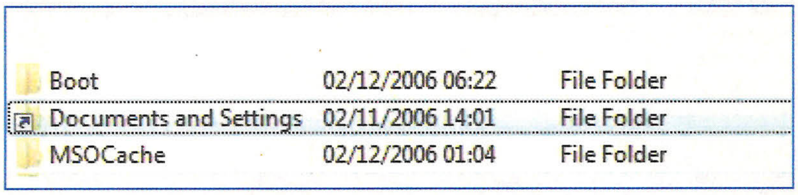
Malgré de gros efforts de la part de Microsoft, un certain nombre de jeux n'aiment pas Vista. Comme Need For Speed : Carbon par exemple, qui plante à un rythme effréné. Pour éviter cela, un clic droit sur le raccourci de l'application vous permet de le faire tourner en mode dit de compatibilité. On en trouve deux nouveaux, pour respectivement Windows XP SP2 et Windows 2003. On oubliera le dernier pour se concentrer sur le premier. Il résout un certain nombre de soucis, mais pas tous. S'il on reprend le cas de NFS : Carbon, il sera beaucoup plus stable en mode de compatibilité Windows 95. Je sais, parfois il ne faut pas trop chercher à comprendre.



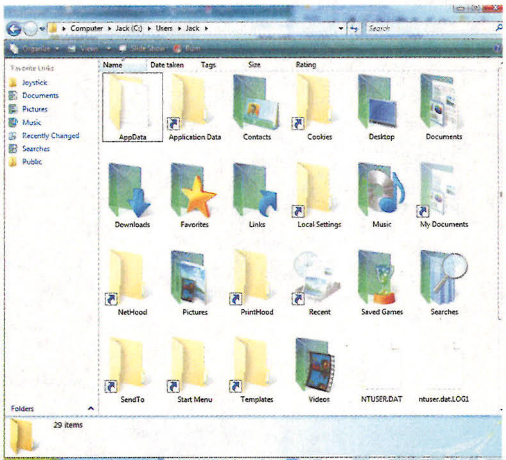
L'onglet Compatibilité est présent sur les applications, mais également sur les raccourcis. Pratique.

Tes fichiers
TU RETROUVERAS

Le répertoire Documents and settings est devenu un lien symbolique.

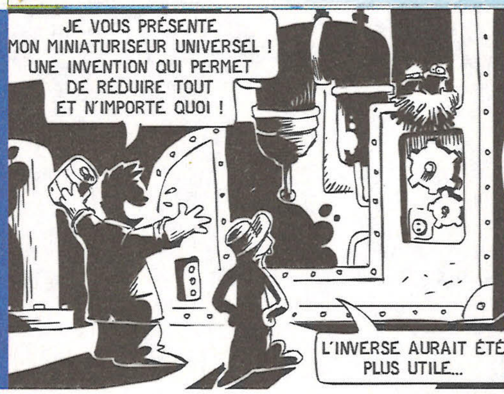


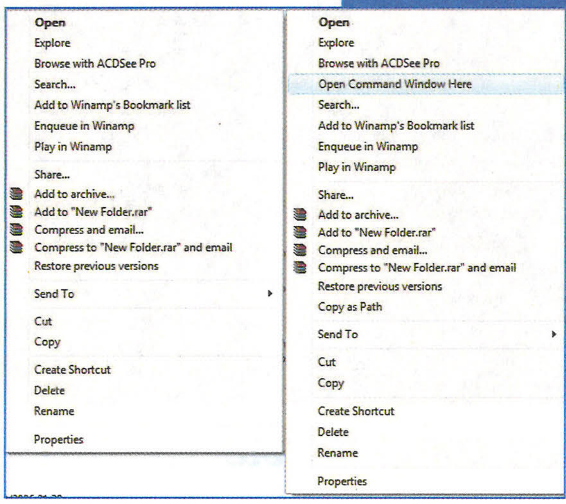
Oubliez une bonne fois pour toutes le répertoire Documents and settings. Microsoft l'a remplacé par un répertoire Users (Utilisateurs) à la racine de votre disque système. Le contenu ressemble à s'y méprendre à celui de l'ancien répertoire. Si vous allez dans celui qui porte votre nom, vous y trouverez des dossiers de différentes couleurs, certains ressemblant à des raccourcis. Pour des raisons de compatibilité avec les anciens répertoires, Vista utilise un concept vieux de trente ans – les liens symboliques. En clair, une sorte de raccourci qui marche ailleurs que sur le bureau. Sauf que, malheureusement, un double clic sur un de ces répertoires ne vous envoie pas au bon endroit. Cela ne fonctionne que pour les applications qui tentent de lire et écrire des fichiers. Intéressez-vous donc uniquement aux répertoires bleus et verts. Leurs noms sont assez clairs, et vous apprécierez peut-être un jour le répertoire Saved games... Pour ce qui est des fichiers de vos applications comme vos sauvegardes Outlook ou vos bookmark Firefox, ils se trouvent dans le répertoire jaune et blanc (ne cherchez pas de logique) AppData/Local.



En bleu, les nouveaux dossiers dédiés aux utilisateurs. Contacts, sauvegarde de jeux, beaucoup de nouveautés sont présentes.







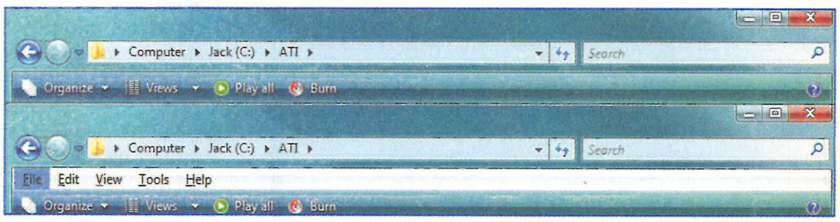
À gauche, le menu classique ; à droite, avec la touche Shift maintenue.

De nouvelles astuces
TU APPRENDRAS

En maintenant la touche Shift enfoncée lors d'un clic droit sur un répertoire, vous voyez apparaître deux nouvelles options qui correspondaient autrefois à des powertoys de Windows XP. Ouvrir une invite de commande ici vous permet, comme son nom l'indique, d'obtenir l'interpréteur de commande directement dans le répertoire indiqué. L'autre option, Copier en tant que chemin, place le chemin complet du répertoire dans le presse-papier. Cela peut toujours servir.

Par Alt,
TES MENUS TU DÉLIVRERAS

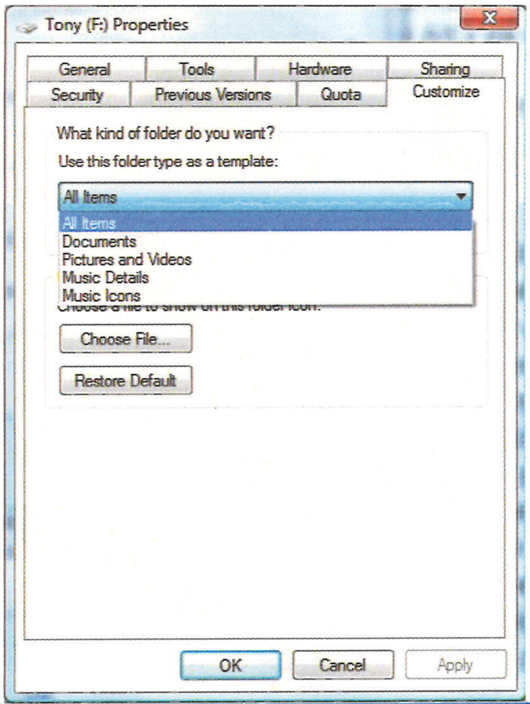
La plupart des parties système de Vista cachent leur menu. Pour le faire apparaître, appuyez simplement sur la touche Alt de votre clavier (celle de gauche).



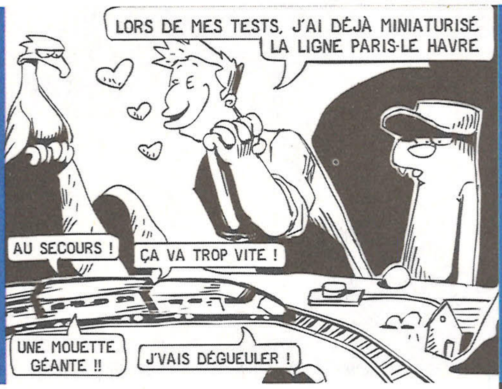
En haut, sans la touche Alt. En bas, avec !

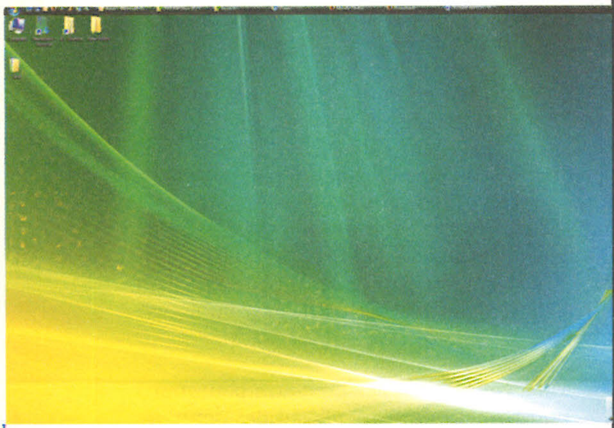
L'explorateur de fichiers
TU COMPRENDRAS

Nous pourrions faire un numéro entier sur les bugs du nouvel explorateur de fichiers... Voici tout de même quelques conseils indispensables. Sous XP, maintenir la touche Contrôl lorsque l'on ouvrait un répertoire permettait de l'ouvrir dans une nouvelle fenêtre. Cela fonctionne toujours, mais uniquement si aucun répertoire n'est déjà sélectionné. Si un autre répertoire l'est déjà, les deux répertoires sont ouverts dans de nouvelles fenêtres. Si, par contre, c'est le dossier que vous comptiez ouvrir qui est déjà sélectionné (un grand classique), un double clic ne fait rien – à part désélectionner le répertoire. Vous pouvez apprendre un autre raccourci clavier qui évite cet écueil : touches Contrôl + Entrée. Notez également que Vista détermine automatiquement la vue la plus appropriée en fonction du type de fichiers présents dans le répertoire. On peut diminuer sa vigueur en allant dans les options de l'explorateur et en décochant, dans l'onglet Vues, l'option Se rappeler des vues de chaque répertoire. Cela ne corrige pas totalement le problème. Dès que l'on trouve comment faire, on vous prévient !



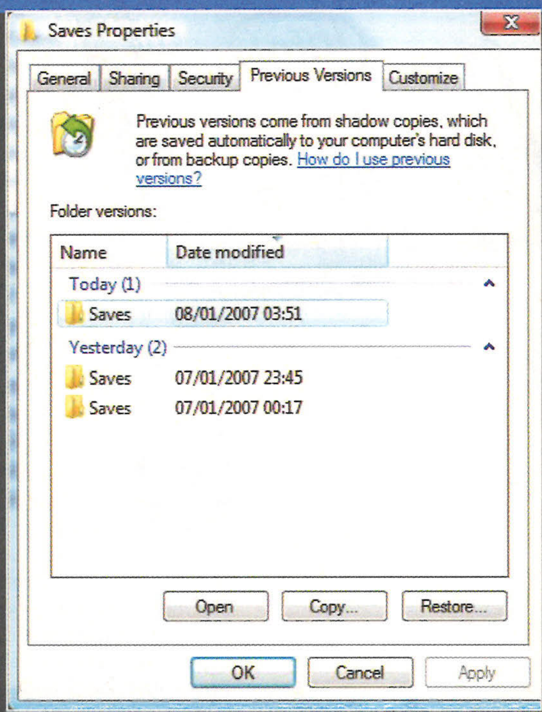
Un clic droit sur un disque dur, puis sélection de Customize : voilà qui devrait nous permettre de fixer définitivement le type de vue... Sauf que cela ne marche pas !





Les Shadow Copy
TU UTILISERAS

Avec Vista, vous avez désormais la possibilité de récupérer les anciennes versions d'un document. Dans la pratique, cela marche un peu quand cela veut. Voici quelques astuces pour optimiser vos chances. Tout d'abord, activez System Restore sur tous les disques où vous voulez avoir une chance de récupérer une version ancienne : Panneau de contrôle, Système, Protection Système à gauche, puis cochez toutes les cases en tant que Points de restauration automatiques. Ensuite, pour restaurer, il vous suffit d'un clic droit sur le fichier, puis Propriétés et onglet Versions précédentes. Vous trouverez, si vous avez de la chance, les anciennes versions triées par date. Si vous recherchez un fichier supprimé par mégarde, faites la même opération sur le répertoire qui le contenait.



Dans la théorie, Vista indique détenir trois sauvegardes de notre répertoire de sauvegarde. Dans la pratique, le fichier qu'il contient n'a pas de versions antérieures.

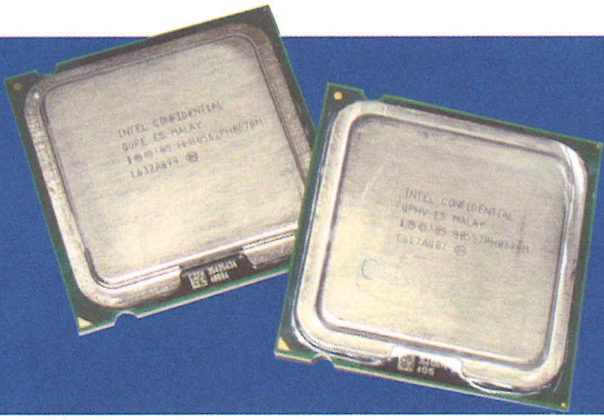


AMD utilise de petits caches (512 Ko) mais se vante de savoir courir très vite jusqu'à la cuisine.

C'est quoi LA MÉMOIRE CACHE ?

Ô lecteur, suspends ton tournage de pages! Pour notre deuxième cours de rattrapage sur l'informatique, nous attaquons un sujet qui revient sans cesse, la mémoire cache dans nos processeurs. Et si cette fois-ci vous n'avez rien compris, on ne vous remboursera pas le prix de ce magazine.

C_Wiz



La taille du cache c'est un peu comme la taille de la table, plus il est grand et plus on y stocke de choses, au cas où cela servirait.



Un Core 2 Duo dispose d'un gros cache (2 Mo) et est surtout capable d'anticiper ses besoins : il ne court pas très vite jusqu'à la cuisine, mais il part avant.

Le processeur, c'est un peu comme un joueur de World of Warcraft. Il passe des heures à faire des tâches redondantes, pas toujours amusantes. Comme tout être humain, il a des besoins vitaux. Par exemple, en plein raid, il peut sentir une petite faiblesse. Il se dit qu'un peu de sucre lui redonnerait le moral. Et là, il se rend compte de l'inéluctable évidence : il lui faut absolument mettre la main sur des fraises Tagada pour continuer à jouer de manière efficace. Dilemme.

Cache à l'eau

Plusieurs situations, plus ou moins catastrophiques peuvent se produire. Commençons par le cas de figure le plus favorable : il a un paquet de fraises déjà ouvert sur la table devant lui, entre le clavier et l'écran. Il n'a qu'à tendre le bras pour en attraper une, et il peut répéter l'opération autant de fois qu'il le veut (jusqu'à épuisement du paquet). Effort minimal, c'est l'équivalent pour le processeur du cache de niveau 1. Plus sournois, il peut aussi avoir un paquet sur la table, mais fermé. Il va donc devoir lâcher un instant sa souris et utiliser ses deux mains pour l'ouvrir. L'effort pour obtenir la première fraise aura été un peu plus long, mais pour les suivantes, c'est comme dans notre cas précédent : le paquet est maintenant ouvert. Si notre joueur était un processeur, on parlerait de cache de niveau 2. Vient enfin la situation critique, pour ne pas dire cataclysmique : le paquet de fraises tant convoité est dans la cuisine. Horreur ! Pour que notre exposé soit cohérent, nous admettrons que le joueur de WoW daigne bouger ses fesses pour aller jusqu'à la cuisine, possibilité quasi irréelle, mais faisons comme si. Une fois le paquet saisi dans le placard, il retourne s'asseoir. Il l'ouvre et peut maintenant les grignoter à son rythme. Résultat, il lui aura fallu un temps très long avant d'attaquer sa première fraise, mais qu'importe, il peut à présent manger à sa faim. Pour le processeur, c'est un accès à la mémoire.

Cache qui y a ?

Vous vous demandez peut-être pourquoi notre joueur de WoW n'avait pas pensé à placer un paquet de fraises sur sa table, au cas où. Bonne question, c'est que son bureau est déjà rempli de trucs (clavier, souris, écran) et qu'il doit faire des choix. Il pensait qu'il aurait besoin d'un paquet de Pepito et d'une bouteille d'eau. Il avait dû faire ce choix parce que sa table est trop petite. D'ailleurs, pour la petite histoire, il a rapporté les Pepito à la cuisine en allant chercher les fraises. Il se dit que demain, il ira acheter une table plus grande, ce sera plus pratique. Mais pas trop : il faut qu'il puisse attraper à bout de bras !



Rocket Commander dans sa version XNA. Admirez les menus, c'est très pro.

XNA en pratique

Fini de jouer !

Qui a eu cette idée folle ? Je ne sais pas, cela sonne comme un pari lancé dans le feu de la fête du jour de l'an et dont on ne se rappelle pas le lendemain. Et pourtant, nous avons décidé, à Joystick, de vous aider à faire votre propre jeu vidéo ! Ah oui, l'année prochaine, c'est promis, jus d'orange uniquement…

C_Wiz



Je comprends votre scepticisme. C'est qu'à force d'entendre parler de budgets faramineux de plusieurs millions de dollars par titre et d'équipes de plusieurs dizaines de personnes, on en vient à se demander s'il est encore possible de réaliser le moindre jeu, même si l'on en a les moyens. Alors imaginer faire ça dans son garage (ou sa chambre, réchauffement climatique mis à part, il y fait probablement moins froid), totalement impossible ? Un rêve qui date d'une autre époque ? Pas si sûr.

Un seul développeur (allemand) derrière XNA Racer. Comment dire…



T'as 15 ans de retard, vieux

Oui, bon, il est vrai qu'il y a une quinzaine d'années, on trouvait des listings dans nos magazines préférés : plusieurs pages de code que l'on s'amusait à taper pour voir apparaître – magie de l'informatique – un petit jeu. L'occasion d'apprendre des techniques et de participer, même si l'on ne comprenait pas forcément tout ce que l'on recopiait. Et puis, petit à petit, ces pages ont disparu. Parce qu'avec des disquettes et des CD joints aux magazines, forcer les lecteurs à recopier quoi que ce soit était un peu bête. Mais surtout parce que le développement est devenu complexe.
Certains vous diront que c'est une science, que cela s'apprend, qu'on fait même des universités pour ça. D'autres vous diront que pondre de belles lignes de code, c'est avant tout un art, et que 90 % des concepts qu'on vous apprend ne servent de toute façon pas à grand-chose pour s'amuser. Oui, bon, c'est surtout mon discours, celui qui fait que je vous parle de matos plutôt que de faire des logiciels de traitement de chèques qui ne marchent pas (bisous, les copains !). Nous ne prétendons d'ailleurs pas faire de vous un roi du pointeur, un prince des classes ou un dieu vivant de l'héritage multiple. D'ailleurs, on ne vous expliquera même pas ces concepts. Diantre !

XNA, princesse guerrière

Oui, les concepts informatiques sont de plus en plus complexes. On utilise des niveaux d'abstraction toujours plus élevés pour mettre au point des constructions (des

programmes) que l'on n'aurait jamais imaginées possibles il y a vingt ans. Reste que parfois, on peut utiliser cette complexité pour revenir aux sources et faire un environnement de développement simple et facile à utiliser. C'est la voie prise par Microsoft sur XNA.

Yavin vous l'avait déjà dit lors de sa sortie : XNA est un véritable pari pour Microsoft. Une adaptation de .NET, un de leurs frameworks (traduction : environnement, cadre de travail...) qu'ils ont adapté à la programmation de jeux. Avec plein de choses censées faciliter la création et dont nous reparlerons plus loin. Admettons pour l'instant que XNA arrive à résoudre à lui tout seul le problème de l'évolution de la difficulté de la programmation. Oui, je sais, c'est un peu énorme, mais faisons comme si.

Encore de la 2D toute simple avec un jeu de bateau du style de certains titres des années 80. N'allez pas croire qu'on soit limité à ce type de jeux, bien au contraire.



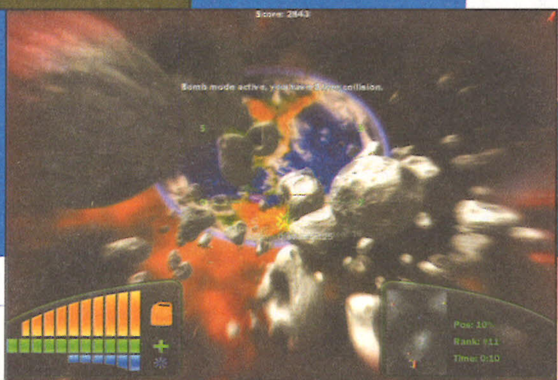
Un petit jeu de « navions » en 2D, qui n'a demandé qu'une poignée d'heures à son auteur.



La crise du contenu

Dans la préhistoire du jeu vidéo, un ping-pong se résumait à deux rectangles pour les raquettes, un carré pour la balle et une ligne pointillée pour le filet. Le tout en noir et blanc. Artistiquement parlant, cela demande à peu près une minute avec une main dans le dos et les yeux rivés sur votre programme télé favori (probablement les aventures de Jack Bauer : vous avez du goût, je le sens). Si vous prenez un équivalent moderne, au hasard le Table Tennis de





Les effets 3D proposés par Rocket Commander sont impressionnants.

Rockstar, les choses ont drastiquement changé. Fini le temps où l'on faisait abstraction des détails. Désormais, on veut du public, des joueurs, un arbitre... Bref, on fait tout pour rendre la scène la plus réaliste possible.

Et si l'on revient à la raquette, il ne s'agit plus d'un simple carré. L'objet est entièrement modélisé en 3D pour revêtir une forme réelle et on lui applique des textures selon les matières – un vrai travail de titan. Et que dire de l'animation des joueurs, qui va jusque dans la tension de leurs muscles ? Et celle du public ? Alors voilà, même si Microsoft a résolu la question de la programmation difficile, comment espérer faire quoi que ce soit quand on attend des graphismes photoréalistes dans le moindre jeu ?



La version évoluée de Spacewar : modèles 3D, shaders et tout ce qui va avec !

Et le fun dans tout ça ?

Je vais poser la question qui fâche : s'amuse-t-on plus avec des graphismes photoréalistes ? Faut-il absolument disposer des dernières améliorations du moment pour s'amuser ? Ou peut-on s'amuser « autant avec moins » ? Je vais un peu à l'encontre des préceptes de la rubrique matos, mais qu'importe : regardez le succès de la DS ou de la Wii, deux consoles Nintendo dont les graphismes sont à des lieues de ce que fait la concurrence. Et pourtant, elles caracolent en tête des ventes. Sans vouloir nous lancer dans des analyses de comptoir, leur succès tient dans la richesse de leur concept : du matériel original et des jeux qui se différencient. Du nouveau, de l'imaginatif.

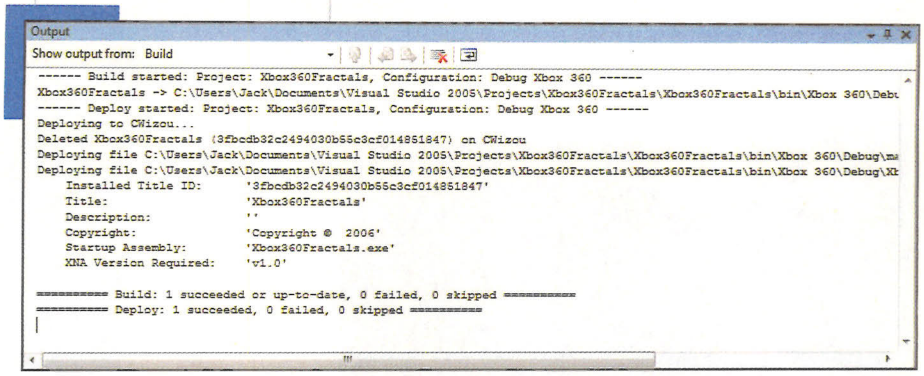


Une fois Spacewar compilé, vous arrivez à cet écran.

On n'a peut-être pas de pétrole... Alors, peut-on faire des jeux sans budget ? Bien sûr. Si les exemples de Nintendo ne suffisent pas à vous convaincre, regardez du côté des jeux en Flash qui circulent sur Internet. Vous avez probablement joué à Yetisports, plus connu sous le nom de Smack the Penguin. Dans ce jeu un peu stupide, un yéti frappe avec une batte de base-ball un pingouin qui tombe d'un glacier. Pour l'envoyer le plus loin possible, bien entendu ! Des graphismes qui demandent quelques heures de travail et un niveau de programmation qui se résume à quelques lignes. Pourtant, le jeu aura amusé des tas d'internautes qui ne savaient pas trop quoi faire de leur journée (World of Warcraft n'était pas sorti). Sans faire l'éloge de Yetisports, il faut tout de même se rendre à l'évidence : les graphismes ne font pas tout et servent surtout à vendre les grosses productions, tandis que le concept représente la majeure partie de l'intérêt de la création.

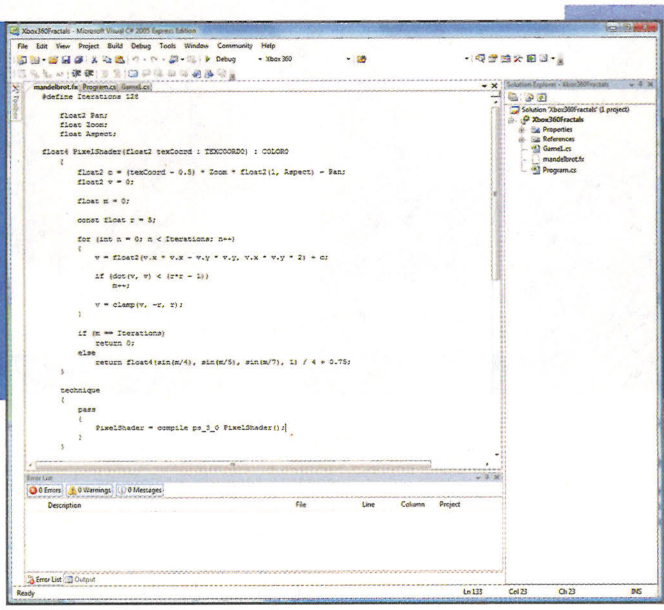
... mais on a des idées ! Malgré tout, même avec un bon concept, il se pose toujours la question du contenu. Nombre d'entre nous seraient bien incapables de dessiner un pingouin, pour rester sur cet exemple. Pour cela, il existe plusieurs solutions. Première solution : le contenu libre de droits. Certains sites Internet sont spécialisés dans ce sujet ; nous aurons l'occasion de les aborder dans un autre article, le moment venu. Microsoft propose aussi sa solution sous forme d'un Creator's Club : une sorte d'abonnement payant qui donnera droit à des avantages, une sorte de communauté qui aura accès à des créations réutilisables (aussi bien au niveau du code que des graphismes). Cela peut servir de point de départ. L'autre possibilité, c'est d'utiliser le processeur pour générer le contenu. On parle alors de contenu procédural. Ce n'est pas nouveau car on utilise depuis longtemps, par exemple, des algorithmes dans le monde du raytracing – pour les textures comme le bois, le marbre et autres surfaces. Il en va de même pour générer la matière du jeu. Besoin de créer des montagnes pour un simulateur de vol de mouette (en voilà une idée originale pour repousser les barrières conventionnelles du vidéoludique) ? Pas besoin de les dessiner, on sait très bien le faire avec de petits algos... Je pourrais multiplier les exemples, mais vous l'avez compris, on peut tout à fait créer un jeu affichant de jolies images sans demander des centaines d'artistes, de modeleurs 3D et de studios de « motion capture ».

Revenons à notre XNA L'outil que nous allons utiliser pour créer de toutes pièces notre œuvre est le XNA Game Studio Express de Microsoft. C'est un outil gratuit, disponible sur un site dont l'adresse figure dans nos liens quelque part dans ces pages. Il contient tout ce qu'il faut pour créer un jeu aussi bien pour PC que pour Xbox 360 – c'est l'un des arguments commerciaux de Microsoft. Contentons-nous, tout

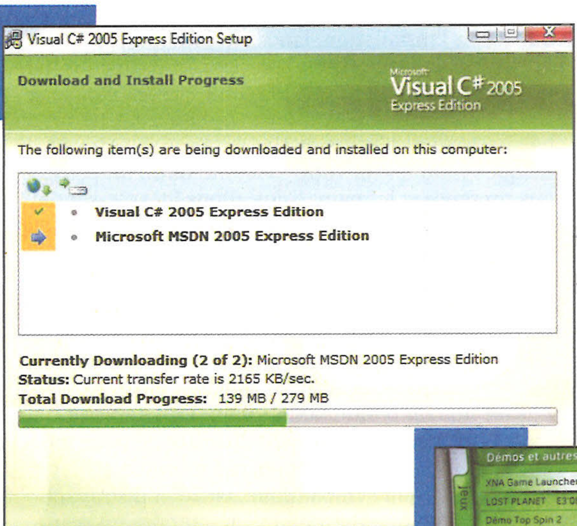


Sur le PC, le déploiement se fait de manière totalement transparente. Seules traces, ces quelques lignes dans l'interface de Visual Studio.





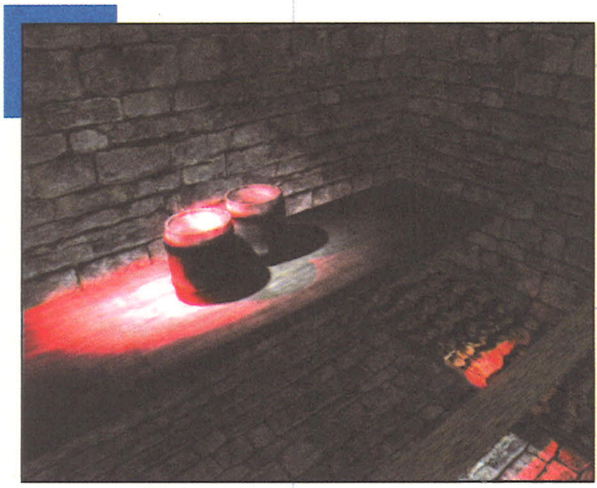
L'accès au GPU est complet et on peut compiler les shaders de son choix, y compris sur la Xbox 360.



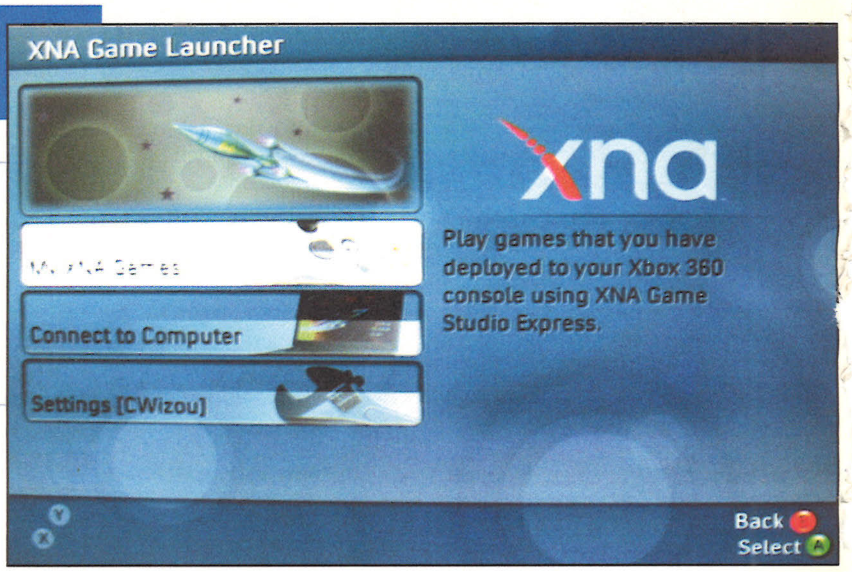
L'installation de Visual Studio va télécharger les fichiers nécessaires sur les serveurs de Microsoft.



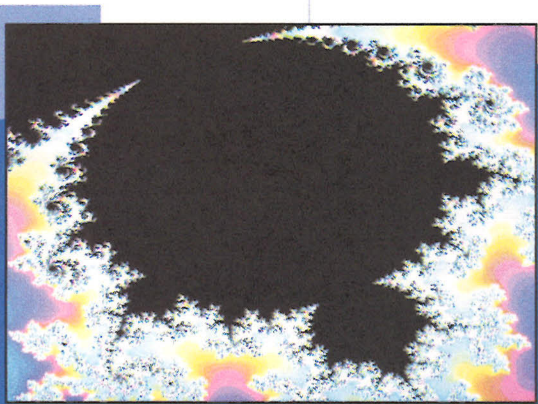
Sur la Xbox 360, une fois inscrit au Creator's Club, on utilise le Game Launcher pour gérer ses projets.



Un premier petit moteur 3D en XNA. L'accès total au GPU permet des réalisations assez amusantes.



L'interface du XNA Game Launcher permet de pratiquer tous les jeux que l'on a déployés.



Des fractales calculées à 60 images par seconde uniquement par le GPU de la Xbox 360 ? Puissant...

d'abord, de parler de la création d'un jeu sur PC, mais sachez tout de même qu'il suffit de modifier deux ou trois lignes pour qu'il tourne sur la console. Cependant, pour pouvoir déployer le jeu sur une console, il faut disposer d'un abonnement au Creator's Club. Nous ferons sans dans un premier temps, mais nous évoquerons plus tard les différents avantages proposés (particulièrement du côté du contenu).
Pour des détails sur la stratégie de Microsoft ou pour l'interview d'un des développeurs de XNA, je me permets de vous renvoyer à votre étagère de Joystick, numéro 185 (daté octobre 2006), page 38.

Un bon ouvrier... Nous allons finir notre introduction à la pratique de XNA en mettant en place votre environnement de développement. C'est un peu pompeux, mais il s'agit des outils que nous utiliserons dès le mois prochain pour créer un jeu morceau par morceau. Rassurez-vous, tout est gratuit.
Premier logiciel indispensable, la version Express de Visual C#. C'est une version allégée de l'outil de développement de Microsoft ; nous passerons la majeure partie de notre temps à l'intérieur de ce logiciel. Nous vous conseillons fortement d'installer le Service Pack 1, disponible lui aussi sur le serveur de Microsoft. Lors de l'installation, il vous sera demandé si vous souhaitez télécharger la version « allégée » de la documentation MSDN. Elle couvre des sujets bien plus vastes que ceux qui nous concernent.
Sachant que XNA dispose de sa propre documentation, nous conseillons aux débutants de ne pas s'embêter avec MSDN.
Si vous utilisez (déjà) Vista, il faut installer une mise à jour supplémentaire et activer votre logiciel, ce qui nécessite de posséder un compte Passport valide chez Microsoft (en clair, une adresse MSN).
Une fois cette étape passée, vient l'installation de XNA Game Studio Express. Il va alors s'insérer dans les entrailles de Visual C# Express pour lui ajouter des fonctionnalités : des nouveaux projets vides, des Starter Kits, la possibilité de compiler pour la Xbox 360, etc.
Et surtout, le content pipeline, que nous découvrirons en détail. Il s'agit de la capacité à vous guider lors de la transformation de votre contenu (images, 3D, textures, shaders et autres) en des fichiers utilisables par vos futures créations. Une sorte de moulinette magique, qui fait envie tant aux développeurs amateurs... que professionnels.
Pour tester l'installation, lancez le raccourci créé par XNA GSE. Nous allons compiler le Starter Kit livré avec, Spacewar. Choisissez le menu Fichier, Nouveau projet, puis Spacewar Windows. Indiquez un nom, choisissez un répertoire et cliquez sur O.K. Après quelques minutes (si votre machine rame un peu), vous reprendrez la main. Nous allons ici à l'essentiel : appuyez sur la touche F5. XNA GSE va alors compiler le code source et lancer le jeu. Si vous voyez l'écran de titre, c'est gagné !
Si vous souhaitez jouer à Spacewar, vous devez brancher un pad Xbox 360 sur votre machine. C'est l'une des limites de ce kit. XNA Game Studio Express peut également gérer d'autres périphériques en utilisant un composant additionnel. En attendant le mois prochain et la mise en chantier de notre projet, amusez-vous bien. Et n'hésitez pas à chercher un concept de jeu sympathique, facile et distrayant.
Pour la domination du monde, on attendra un peu...

Visual C# :
http://msdn.microsoft.com/vstudio/express/visualcsharp/
XNA Game Studio :
http://msdn.microsoft.com/directx/XNA/

L'essentiel de la programmation EN 10 MINUTES CHRONO

Nous ne parlerons pas directement de programmation dans nos articles dédiés à XNA. Pour les détails, nous vous renverrons vers les exemples de notre DVD. Pour vous aider lors de vos premiers pas, voici tout de même un cours ultra-rapide de programmation. Accrochez-vous!

C_Wiz

Les variables. C'est une boîte magique capable de contenir ce que l'on veut. On peut y mettre un nombre, des mots ou même une mouette! Elle s'adapte automatiquement au contenu qu'on lui donne. Une seule condition cependant: annoncer ce que l'on va mettre dedans. Cela s'appelle « définir son type ». Facile, non?

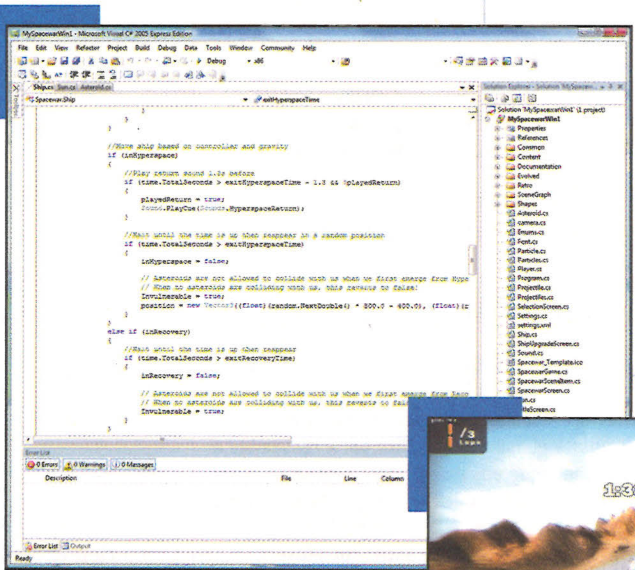
Les conditions Là encore, un concept très simple à comprendre. Dans notre jeu, il faudra répondre aux commandes du joueur – par exemple, activation de la touche Espace. Nous pourrons l'interroger, il nous donnera un résultat: touche Espace appuyée. Il nous faut alors spécifier dans notre code que, si la touche Espace est appuyée, il faut afficher l'écran suivant. C'est ce que l'on appelle une condition. On utilise pour cela des mots clés comme « si » ou « sinon » (dans la version anglaise, « if » et « else »).

Les boucles Imaginez devant vous une magnifique tarte au citron. Votre bouche salive déjà. Comme vous êtes en galante compagnie, vous utilisez une petite cuillère pour la manger, il ne faudrait pas passer pour un goinfre dès le premier rendez-vous. Vous utilisez la cuillère pour prendre un petit morceau, vous la ramenez vers votre bouche et vous avalez. Dans un monde sans boucles, notre histoire s'arrêterait là. Naturellement, vous allez répéter l'opération: redescendre la cuillère et ramener de la tarte dans votre bouche, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'assiette soit vide. C'est une boucle « tant que » (« while » en anglais). Si par contre, vous étiez au resto japonais devant un plat de six sushi, vous utiliseriez une boucle « itérative »: manger six fois un sushi. Cela s'exprime avec la boucle « for ».

Les objets C'est une des grandes idées de l'informatique des années 80: déterminer les différents morceaux d'un programme comme des objets. Pour un simulateur de vol de mouettes, la mouette serait un objet, tout comme le sol par exemple. On va donc regrouper tout ce qui concerne les paramètres de la mouette (sa vie, le nombre de guanos disponibles, etc.) dans une sorte de structure magique. Et pour bien faire les choses, on va rajouter également des morceaux de programmes qui la concernent. Des actions comme voler, lancer du guano, crier... Ces actions appliquées à un objet (ici, la mouette) s'appellent des méthodes. L'ensemble des paramètres (des variables, vous l'avez compris) et des méthodes s'appelle une classe. Là où les choses deviennent amusantes, c'est que notre classe mouette devient à son tour un type de variable. Une fois qu'elle est définie, on peut créer de multiples instances de la classe mouette et donc afficher des tas de mouettes à l'écran! Troublant, n'est-ce pas?

Allez plus haut!

Bien entendu, nous n'avons qu'effleuré le sujet. S'il vous intéresse, procurez-vous un petit manuel dédié aux débutants sur le C++ ou le C#. Priorité au second, même s'il est plus délicat à trouver. Il s'agit juste de comprendre les bases et d'approfondir éventuellement les quatre concepts évoqués sur cette page. Et pour les radins, deux bouquins en lignes testés et approuvés par nous:
http://rmdiscala.developpez.com/cours/livres/LivreBases.html#csharp
http://tahe.developpez.com/dotnet/csharp/



Spacewar une fois ouvert dans XNA Game Studio Express. N'ayez pas peur, nous irons tout doucement...



Bientôt, bientôt, vous saurez faire la même chose.

top HARD

Après un gros guide d'achat le mois dernier, le Top Hard reprend une forme un peu plus normale. Pour le contenu, pas de changements massifs, on attend toujours de voir ce que va proposer ATI en matière de carte 3D DirectX 10 avant de se prononcer...

C_WIZ

Le moniteur

Grand ménage de fin d'hiver dans le Top hard avec la suppression des écrans CRT. Soyons honnêtes, ils n'étaient là que pour nous rappeler de bons souvenirs, la réalité c'est que les différents écrans CRT sur le marché actuellement sont pathétiquement mauvais. Rien à voir avec leurs illustres aînés. Cap total donc sur les LCD avec des écrans larges uniquement. Il faut vivre avec son temps...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 225BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

On reprend les mêmes et on recommence, sachez que vous pouvez remplacer le XP-90, assez dur à dénicher par l'Ultra 90. Il ressemble à une tour infernale, ce qui ne manque pas de piquant. Je pourrais aussi vous parler du Silent Square d'Asus, un radiateur en tour assez réussi : son ventilateur est pris en sandwich au milieu. Une alternative pas inintéressante, mais méfiance pour le montage, assez complexe.

Processeur : Thermaltake XP-90 (nécessite un adaptateur pour le socket 775), environ 35 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

La RAM

La situation est toujours très tendue du côté de la RAM même si elle s'améliore un peu. La PC6400 est disponible en masse mais les prix restent assez élevés. Il faudra compter environ 130 euros du Go pour une marque, c'est assez cher quand on vous conseille deux gigas pour pouvoir faire tourner Windows Vista. Vous pouvez trouver de la PC5300 pour 110 euros du Go. Une alternative...

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 512 Mo, 800 MHz), environ 130 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 250 euros TTC.

Le processeur

Le Core 2 Duo, c'est beau. Mes talents de poète sont piètres, alors je vais rester sur la ligne classique : pour l'instant, AMD ne propose pas une alternative suffisante dans les jeux. Les versions 65 nanomètres des Athlon X2 ne sont pas des révolutions et il faudra attendre l'hypothétique K8L pour voir un retour en force. Espérons qu'ils réussiront leur coup, parce que sinon Intel risque de s'endormir de nouveau. Allô M. Intel ? Sept mois sans baisse de prix sur les C2D ?

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1.83 GHz/Socket 775), 180 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 360 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le disque dur

Pendant que l'on attend l'arrivée du premier disque d'un tera octet, le prix des autres disques durs continue de baisser. Les modèles de 400 Go deviennent abordables avec un ticket d'entrée de 120 euros. Rien de dramatique. Pour les 500 Go, le prix commence à tomber aux alentours de 150 euros. La palme du stockage restant chez Seagate avec leur modèle à 750 Go : comptez 320 euros.

Config 1 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 120 euros TTC.

La carte son

L'achat d'une carte son est inutile en 2007. Vista arrive comme le messie qui va donner ses lettres de noblesse au S/PDIF et tuer une bonne fois pour toutes les cartes à bruit. Sans compter les plans secrets d'Intel pour ajouter un ampli home cinéma numérique dans leurs machines VIIV d'ici à la fin de l'année. Oops, ce n'est plus un secret !

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.





La carte mère

Le choix du chipset est primordial selon les plates-formes. En attendant qu'AMD finisse de digérer l'activité chipset d'ATI pour nous proposer quelque chose de convaincant, on restera sur cette plate-forme aux chipsets de Nvidia. Chez Intel, pas de débat non plus, Intel maîtrise parfaitement son sujet tant en termes de prix, de disponibilité ou de fonctionnalités. Avec le plus qui tue, la stabilité. C'est aussi pour ça que les gens préfèrent les chipsets Intel…

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

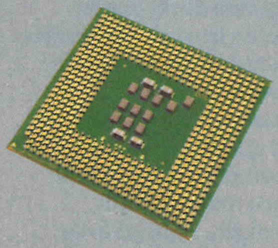


Le routeur WiFi

WiFi, ça sonne un peu comme la Wii. La console de Nintendo que l'on n'arrive pas à dénicher. Comment ça, je suis frustré ? Oui, bon, un peu, surtout que Yavin en a déniché de son côté dans son plat pays en pleine période de disette. Et ce n'est pas le seul… Bon, tant pis, je vais aller me venger sur Guitar Hero…

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

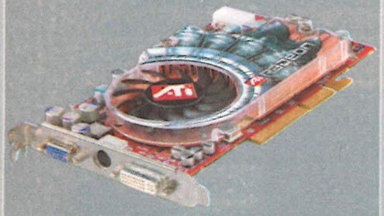


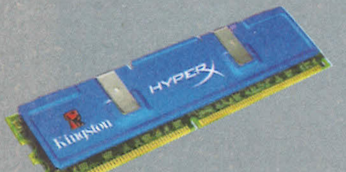


La carte vidéo

On change un poil la première configuration en faisant une place à nos cartes à 140 euros (voir quelques pages en arrière). Globalement, ATI garde l'avantage sur toutes les cartes « abordables » pendant que Nvidia caracole en tête avec sa 8800 GTX qui intègre notre config « déraisonnable ». En sachant que l'arrivée des cartes d'ATI risque de changer la donne, des performances, et des prix.

Config 1 : ATI Radeon X1650 XT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 7600 GT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 280 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1950 XTX 512 Mo (PCI Express), environ 375 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 650 euros TTC.





Le lecteur/graveur de DVD

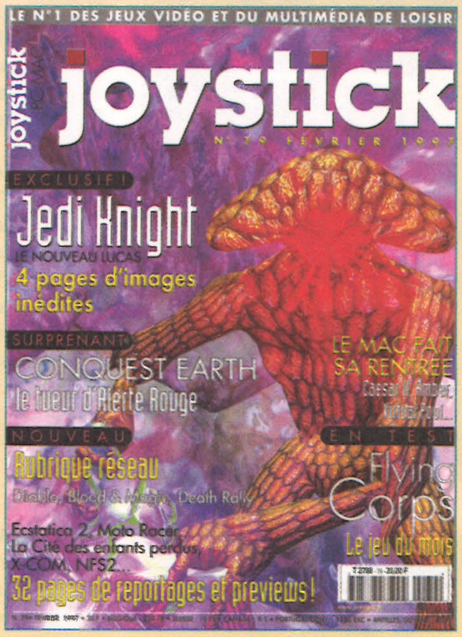
Pour la petite histoire, Cyberlink propose enfin une version « ultra » capable de lire les HD-DVD et les Blu-Ray. L'un ou l'autre par contre, impossible de choisir, sinon cela n'est pas drôle. Ils promettent que l'on pourra faire les deux grâce à une mise à jour au mois de mars… En attendant, on évitera soigneusement d'y toucher.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



ET POKE ET PEEK

Février, il fait froid, on est malade, on déprime. On cherche le futur hit comme le nouveau messie, mais notre cerveau est embué et notre discernement limité. Hein ? Mais non, je ne cherche pas d'excuse pour cette couv' Conquest Earth du Joy n° 79 !



Si ce Joystick aux couleurs vives est intéressant, ce n'est pas grâce au test. Disons-le franchement, à part Flying corps, un simulateur de dogfight de la Première Guerre mondiale, dont lansolo encense la réalisation tout en maugréant sur l'absence de pilotes francophones, eh bien, à part Flying Corps, rien vous dis-je. Queud. Vous allez peut-être me dire que vous vous rappelez d'Eradicator, de Sim Copter, ou bien de Wages of War ? Assis Tbf, t'as pas le droit de jouer toi. Bon, je suis sympa : vous devez connaître Phantasmagoria quand même… Et encore, pas parce que ce jeu d'aventure était bien, mais plutôt du fait de son étrangeté. Violent, malsain, flippant, voilà un titre qui aura marqué quelques esprits. Et ce sera tout pour les tests.

QUE DE BELLES CHOSES !

Toujours pas de pingouin made in Couly, mais vu que les pages matos n'existaient pas encore, je ne pense pas que ce soit pour tout de suite. En revanche, la rubrique réseau fait son apparition dans ce numéro ! Et un petit dossier sur la nanotechnologie, dix ans


RUBRIQUE RESEAU

Le deuxième monde

Ce soir, j'ai rendez-vous dans un monde virtuel, ou plutôt un monde parallèle. Un Paris modélisé, un Paris logiciel entre-deux, ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre, suffisamment proche de la réalité pour qu'on s'y sente chez soi, suffisamment éloigné d'elle pour qu'on le fréquente par plaisir et non hasard ou nécessité.

MOULINEX

La genèse

Le premier monde

Il y a dix ans, on avait Le Deuxième Monde, aujourd'hui c'est Second Life. Le genre « simulation de cakes » ne veut vraiment pas crever…


Crystal Vision

Wouah, les écrans du futur débarquent. Hélas, c'est absolument hors de prix mais on sait jamais, certains d'entre vous (un ou deux) peuvent peut-être s'offrir ces merveilles. Le CrystalVision 650 est un écran 17" (14,5" effectifs) à matrice active d'une résolution de 1024x768 en 262,114 couleurs. Son épaisseur ne dépasse pas 6 cm, mais son prix frôle allégrement la barre de 30 000 francs. Mais soyez sûr que d'ici quelques années, ça coûtera nettement moins cher. Et là…

Constructeur : Taxan
Distributeur : HTS Services
Téléphone : 04 42 20 59 59
Prix : super cher TTC

30 000 F l'écran plat du futur… il a fallu attendre un peu, mais la prévision de Joy est bien réalisée : qui n'a pas son widescreen de nos jours ? Hum…

avant que cela ne devienne à la mode, pas mal. Plus étonnant : un reportage sur le jeu tiré du long métrage La Cité des enfants perdus. Une fois de plus cette sensation étrange ressurgit. Moi qui ai vu ce film pour la première fois récemment, je n'arrive pas à faire le lien entre une œuvre qui me semble vraiment récente (ici, le film de Caro et Jeunet, mais ça peut être une chanson, un bouquin, une émission de télé…) et un jeu qui m'apparaît comme vieux, oublié, dépassé, préhistorique. C'est comme si les jeux vidéo évoluaient dans une sphère temporelle différente. Vous ne vous êtes jamais fait ce genre de remarque, vous ?

ON Y VIENT, ON Y VIENT…

Non mais vraiment, c'est une réflexion qui m'interpelle, je ne prenais pas cette voie pour noyer le poisson… Bon O.K., laissez tomber l'analyse des évolutions intermédiatiques, vous avez gagné, je vais parler de Conquest Earth. Cinq pages de reportages, une couv, pour « le tueur d'Alerte Rouge » à venir. En fait, une énorme daubasse à l'arrivée (45 % dans le Joy 87, on en reparlera). Eh, ça va, ça arrive à tout le monde de se planter. De grosses déceptions, Joystick en a connu quelques-unes au cours de sa longue vie : Mankind, Conquest Earth, donc… on a bien fait une couv sur Boiling Point récemment. C'est ça qui est un peu usant dans ce métier de journaliste de l'extrême : il faut en permanence rester méfiant. On passe pour des aigris, mais ça évite ce genre de bévue. Enfin, la plupart du temps… Et n'oubliez pas : attendez toujours le test si vous voulez un avis sûr !

FUMBLE



On ne faisait pas des reportages QUE sur n'importe quoi, à l'époque. Non mais.



CETTE GUERRE, C'EST LA VÔTRE...
UNE JOUABILITÉ SANS PRÉCÉDENT
ACTION AÉRIENNE, MARITIME ET SOUS-MARINE
MULTIJOUEUR EN LIGNE
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360. XBOX LIVE
POWERED BY gamespy
eidos
BATTLESTATIONS MIDWAY
FEVRIER 2007
WWW.BATTLESTATIONS.NET
14 000 PIEDS AU DESSUS DU PACIFIQUE ET 400 PIEDS AU DESSOUS...
© 2006 Eidos Interactive Ltd. Published by Eidos interactive Ltd, 2006. Developed by Eidos Hungary KFT. Battlestations: MidwayTM, Eidos and the Eidos logo are trademarks of EidosPlc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❐ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° + le jeu RAINBOW SIX® VEGAS (version PC) pour 72 €** au lieu de 134.49 € — E90J

❐ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 45,50€** au lieu de 84.50€* (soit 46 % d'économie) — E190

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❐ Mme ❐ Mle ❐ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❐ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

De quel matériel informatique disposez-vous : ❐ PC ❐ Mac

Quelle console utilisez-vous : ❐ PlayStation ❐ PSP ❐ Game Cube ❐ Game Boy Advance SP ❐ Xbox ❐ Xbox 360 ❐ DS Nintendo ❐ Wii

❐ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/09/06). **Dans la limite des stocks disponibles. Le jeu **RAINBOW SIX® VEGAS** peut être vendu séparément au prix de 49,99€ (+2€ de frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 28/02/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.